INCLUYE SUPERTRUCOS
LOS MEJORES TRUCOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

núm. 128 febrero 2003 • 2,50 Euros

GAME BOY ADVANCE SP
LA NUEVA BOMBA DE NINTENDO

2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)

SÓLO 2,50 €

SUPER JUEGOS



DESCUBRE LA EVOLUCIÓN DEL MITO DE MIDWAY

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | GAMEBOY ADVANCE

¡CONCURSOS!
TERMINATOR DAWN OF FATE
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

El misterio se apodera de la saga de Eidos

EL ANGEL DE LA OSCURIDAD
ASÍ ES EL NUEVO TOMB RAIDER

ESPIONAGE ACTION
...AL GEAR SOLID® 2
SUBSTANCE

5354 OcioMovil

MELODIAS

TOP TELE		LOS MAS PEDIDOS	
Morenita/Upa dance	morenita	No te rindas/Álex Ubago	rindas
Shin Chan	sinchan	Mola mazo/Camilo Sesto	mola
Looney Tunes	looney	Electrical Storm/U2	electrical
Starwars	starwars	La fuerza de la vida/Varios	fuerza
Los Simpsons	simpsons	69.g/Joaquin Sabina	69

TOP ACTUALIDAD

Die another day/Madonna	die
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Sms/Barcode brothers	sms
The game of love/Santana	**game**
Feel/Robie Williams	feel
Don't stop/Rolling Stones	dont
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
En medio del camino/Guaraná	medio
Come speak to me/Elisa	speak
I am mine/Pearl Jam	mine
Check the meaning/Richard Ashcroft	meaning
Girlfriend/Alicia Keys	girlfriend
Antihéroe/M-Clan	antiheroe
Te tengo aquí/Marc Anthony	tengo
Positivity/Suede	positivity
Ni tú ni yo/Luz Casal	**nitu**
Jenny from the block/Jennifer López	jenny
Soy yo/Marta Sánchez	soyyo
Guajiro/Orishas	guajiro
Se me olvidó/Gian Marco	olvido
Te necesito/Amaral	necesito
Sácame de aquí/Bunbury	sacame
The zephyr song/Red hot chilli peppers	zephyr
Todo es mentira/Tess	mentira
Misunderstood/J. Bon Jovi	**misunderstood**
All my life/Foo Fighters	**allmy**
San Antonio/Antonio Vega	sanantonio
Obsessions/Suede	**obsessions**
Face to face/Carlos Jean	face
Moi lolita/Alizee	moilolita
Odio/Revólver	odio
You know you are right/Nirvana	know
Into the groove/Mad house	**groove**
Complicated/Avril Lavigne	complicated
The tide is high/Atomic Kitten	tide
Cry/Faith Hill	cry

TOP ROCK

So payaso/Extremoduro	payaso
Highway to hell/ACDC	highway
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Light my fire/The Doors	myfire
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Enter sandman/Metallica	enter
Starway to heaven/Led Zeppelin	stayrway
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Teen Spirit/Nirvana	teen
Fiesta Pagana/Mago de Oz	pagana
By the way/Red hot chilli pepers	way

TOP FUTBOL

Himno R. Madrid	madrid
Himno FC.Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Centenario	centenario
Himno Valencia	valencia
Himno Real Sociedad	real
We are the champions/Queen	champions

TOP CINE Y TV

Amelie	amelie
Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
B.S.O. Rocky	rocky
La vida es bella	bella
El coche fantástico	knight
Flinstones	flinstones
Exorcista	exorcista
Pantera rosa	panter
Verano azul	verano
Chihuahua/DJ Bobo	chihuahua
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Starwars (Imperio)	vader
Friends	friends

DE HOY Y SIEMPRE

Cuéntame/Fórmula V	cuentame
Lucas/Rafaella Carrá	lucas
Te estoy amando .../Las Grecas	locamente
El baile de los pajaritos	pajaritos
Se acabó/María Jiménez	acabo
Torito guapo/El Fary	torito
Porompompero/M. Escobar	porompompero
Ese amor no se toca/Yuri	eseamor
Paquito Chocolatero	paquito
Chiquitita/Abba	chiquitita
Macumba/Georgie Dann	macumba

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOJGO** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOJGO MORENITA**

Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA

LOGOS

nuncamais · ojos2 · spiderman · pecesillo · pies · manga3 · shinchan · scary · homer · southpark · lara · skate

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOJGO** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOJGO XXX**

ESPECIAL KAMASUTRA

CENSURADO medusa · CENSURADO xxx · CENSURADO tetazas · CENSURADO pareja · CENSURADO arco · CENSURADO butaca

NUEVO Ranas de la Suerte

ramistad · ramor · rsuerte

Regálalas

Envía al **5354** cualquiera de estos modelos, seguido del teléfono del destinatario. Ejemplo: **RSUERTEJGO** y el número de teléfono.

Si la quieres en tu móvil envía un mensaje al **5354** con el texto **RSUERTEJGO** o **RAMORJGO** o **RAMISTADJGO**. Ejemplo: **RAMISTADJGO**

NUEVO Minilogos

bicicleta · lunaestrella · paz · cruzcelta · smile · trebol · luna · estrelladavid · yinyan · bolos · bomba · veneno · billar · araña

Envía un mensaje al **5354** con el texto **MINIJGO** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **MINIJGO PAZ**

NOMBRES

MONICA modelo 1 · MONICA modelo 2 · monica modelo 3 · MONICA modelo 4 · MONICA modelo 5 · MONICA modelo 6

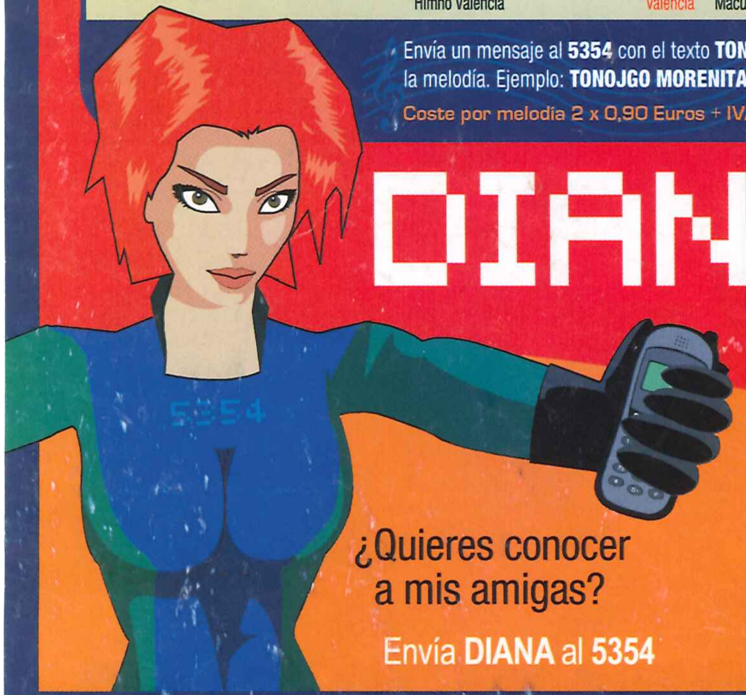
Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBREJGO MONICA1**

INSULTOS

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTO al 5354** y flipa.

CHISTES

Alégrate el día enviando **CHISTEJGO al 5354**



DIANA

¿Quieres conocer a mis amigas?

Envía **DIANA** al **5354**

LOVE MACHINE

Atrévete con esta aventura

Envía **LOVEJGO** seguido de un espacio y tu **Nick** al **5354** y te presentaremos a la persona que estás buscando. Ejm.: **LOVEJGO DULCINEA**

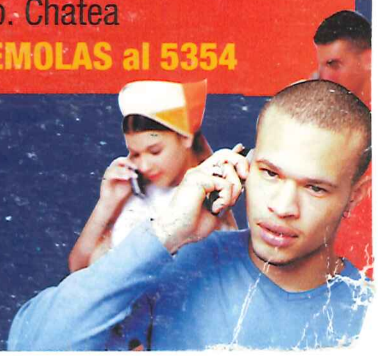


Admirad@r Secret@

Envía un mensaje al **5354** con el texto **JGOSECRETO** seguido del nº de teléfono del destinatario y tu mensaje secreto.

MEMOLAS CHAT

Cientos de amigos te están esperando. Chatea con la gente más divertida. **Envía MEMOLAS al 5354**



Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110.
MELODÍAS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110. Motorola V50, V66i, V60i, V100, V2288, V8088, Timeport 250, Accompli A008, T-191, T-192, T-192m. Alcatel 311 (software superior a 102), 511. Ericsson T20s, T29s (R2), T39, R520 (R2), T65, T68.

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de Ociomovil. En el caso de no querer recibir información date de baja en http://www.ociomovil.com/baja

SUMARIO nº128



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Jasón García**, **Natalia Muñoz**, **Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 26 99, Fax 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Marousi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax. 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros incluido transporte.
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

¿Se han agotado las fuentes de inspiración? Tras leer el sumario de la revista este mes, ésta ha sido la pregunta que me ha sacudido las meninges... Si os fijáis, casi todos los juegos son secuelas de títulos anteriores de éxito. El nuevo Tomb Raider, el nuevo Resident Evil, el nuevo Clock Tower, el nuevo Silent Hill, el nuevo Zelda, el nuevo Mortal Kombat... Y podría enumerar todos los títulos que llevamos en este número y veréis que la mayoría provienen de otros ya conocidos. Y obviamente no voy a negar su calidad, ni su total oportunidad a la hora de lanzarlos al mercado. Lo que sí que me extraña y me inquieta es la escasez de ideas nuevas. Esto puede deberse a varias razones. Una de ellas es que las compañías prefieran ir sobre seguro, y explotar un juego ya laureado con continuaciones que aseguren ventas (manteniendo y elevando los niveles de calidad, por supuesto). En estos casos la promoción es siempre mucho más fácil, ya que el usuario ya conoce el juego y la comunicación es mucho más directa. Además, crearse un nombre, una reputación dentro de este mundo garantiza ventas, lo que también hace que las compañías inviertan más en traducciones y doblajes con la seguridad de que recuperarán y amortizarán el dinero extra empleado. Otra razón puede ser la falta de ideas. Una razón que no queremos creernos. En una época plagada de números detrás de los títulos, no es posible que se haya agotado la imaginación de los diseñadores de juegos. Aunque siempre hay honrosas excepciones, como Haven, parece que el mundo del videojuego se mueve en bloque. Hubo una época en que los plataformas eran los juegos estrella... Todas las compañías hacían juegos más o menos similares. Más tarde llegó el turno a los juegos de lucha... Todas las compañías desarrollaban beat´em-up. Con los 128 bits los juegos de coches y las secuelas son los protagonistas. Genial, pero no estaría de más un poco de variedad y un mucho de ideas nuevas.

"güi ar de champions!"

Fiesta de Navidad Xbox STOP Torneo para la prensa de Dead or Alive 3 STOP Super Juegos campeón STOP





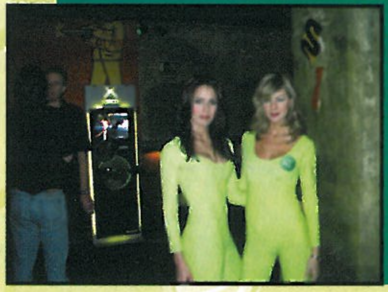


Mientras los participantes se «partían los piños» con el Dead Or Alive 3, otros asistentes se dedicaron a ver la peli del Plus. En la imagen podéis ver el fervor y la animosidad de muchos colegas de medios de comunicación contemplando la película.

Toda la prensa especializada participó en el torneo *Dead Or Alive 3* que **Microsoft** organizó en la fiesta de Navidad que organizó a finales de diciembre. El premio: un viaje para dos personas a **República Dominicana** con todos los gastos pagados. El ganador: **Doc** de **SUPER JUEGOS**. Con un sólo *round* perdido en todo el concurso, nuestro compañero hizo una verdadera exhibición ante todo el público. La final se disputó al mejor de tres combates, y **Doc**, tras dejarse ganar el primer *round* para dar emoción, realizó dos espectaculares *Perfect* que sacaron los colores a su rival. Al más puro estilo **Operación Triunfo**, **Doc** se agarró al micrófono y pronunció unas palabras que quedaron para la posteridad: «se lo dedico a esa chica, que se lo merece todo». Ante el estupor general, nuestro amigo **Doc** se ganó un nuevo alias «**Kárate Kiki**», por el que ahora es conocido en todo el sector. Agradecemos a **Lidia Pitzalis**, **Teo Alcorta** y a todo el equipo de **Best Relations** y **Microsoft** su invitación a tan extraordinaria fiesta.



A The Elf no se le ocurrió otra cosa que «llevarse prestado» un pad y un mando para el DVD de Xbox. En la foto le podéis ver detenido, con las manos arriba, y con la azafata apuntándole con un pistolón por la espalda.



Estas son las dos pedazo de azafatas que animaron el concurso. Desde aquí queremos dar la enhorabuena a Best Relations, organizadora del evento, por la acertadísima elección del vestuario de estas chicas. Nos mola el verde.

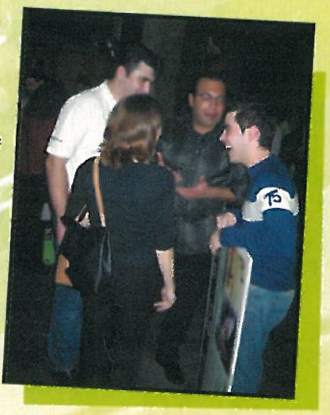


Entre los espectáculos que ofreció Microsoft para amenizar el acto, destacó la actuación de los hermanos Calatrava. Os proponemos que averigüéis cuál de los dos es el feo. El premio será el peso de De Lúcar en palomitas de maíz ¡preparad los camiones!



Aquí podéis ver cómo Anna y The Elf entrenaban momentos antes de celebrarse el torneo. No llegaron muy lejos, pero pasaron las primeras rondas.

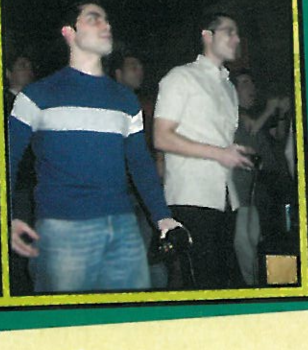
Óscar «el fuertecito» del Moral, Teo «el supertuno sexy» Alcorta y una gentil damisela felicitan a Doc «Kárate Kiki» tras su triunfo. Los tres estaban tratando de convencer a Doc para que le dejaran acompañarle en su viaje a la República Dominicana.



SUPERJUEGOS VS "EL LADO OSCURO"

La final fue un paseo triunfal para Doc, que como podéis observar en la foto de la derecha, para darle emoción jugaba con una mano y utilizando sólo el pulgar. «La fuerza no estuvo conmigo» fueron las palabras que declaró tras su derrota nuestro buen amigo de HC David Martínez, también conocido en el sector como «el híbrido entre Super López y José Luis López Vázquez». Ahora compite en torneos de canicas de plastilina con su súper pipa. Saludos David.

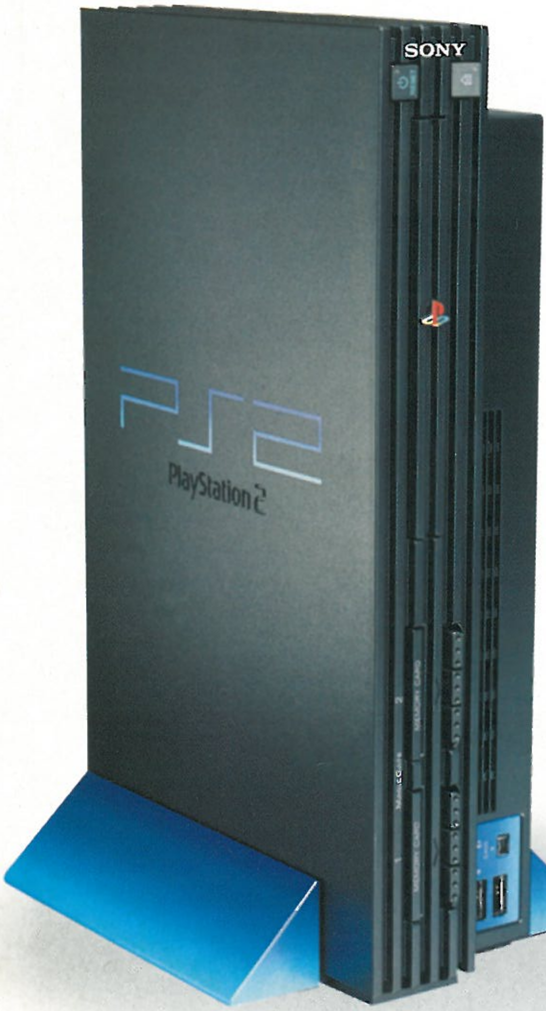




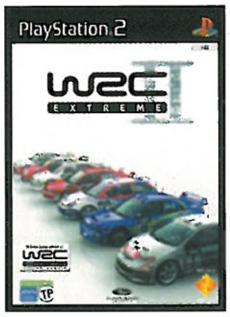
NOTICIAS

SONY C.E.

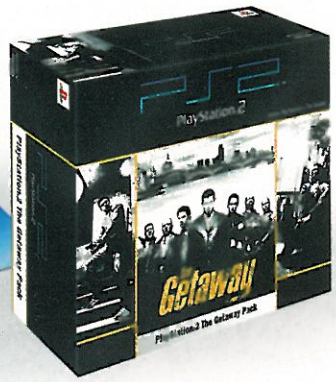
PS2, líder en ventas



PlayStation 2 se confirma una temporada más como la consola más vendida, después de obtener unos resultados espectaculares durante la campaña de Navidad. La calidad de la máquina, un catálogo contra el que es difícil competir y las atractivas ofertas navideñas que incluían la consola junto a los mejores juegos y películas del momento han conseguido que **Sony C.E.** haya vendido 370.000 unidades en **España**. Para colmo, durante el mes de enero, al comprar una **PS2**, Sony regala uno de estos dos juegos, *WRC II Extreme* o *Esto Es fútbol 2003*. Pero la compañía no se duerme en los laureles y ya se está preparando para afrontar el año 2003 en el que aparecerán los juegos *On-line* y conceptos innovadores como el *Eye Toy*, introduciéndonos en una experiencia única de juego con **PS2**.



***Sony C.E.** regala Esto Es fútbol 2003 o WRC II Extreme durante el mes de enero al comprar una **PlayStation 2**.*



UBI SOFT

Intriga y Espionaje

La compañía francesa está preparando el lanzamiento de uno de los mejores juegos de **Xbox**, *Splinter Cell*, para **PlayStation 2**, **GameCube** y **GBA** durante la primavera de 2003. Por otro lado, **Ubi Soft** ha adquirido los derechos para desarrollar y editar juegos en consola sobre una de las series de mayor éxito en la televisión, *CSI: Crime Scene Investigation*. Se pretende trasladar la ambientación de la serie a consola de la forma más fidedigna posible, investigando crímenes con sofisticados métodos científicos y poniendo al límite el intelecto del jugador.

Splinter Cell





C.S.I.



C.S.I.



Splinter Cell



PROEIN

Acción en Los Ángeles

Activision y el grupo de desarrollo **Luxoflux** están preparando un juego de corte similar a *GTA* y *The Getaway*, pero enmarcado en la ciudad norteamericana de **Los Ángeles**. El entorno gráfico tridimensional nos sitúa en un escenario que intenta reproducir con exactitud las calles de la megalópolis de **California**. El concepto del juego combina la acción, la conducción y la aventura con una mecánica que pretende ser arrolladora. **PlayStation 2**, **Xbox**, **GameCube**, y **Game Boy Advance** son las plataformas en las que *True Crime* verá la luz a lo largo de 2003. El argumento del juego nos pone en la piel de un expolicía, **Nick Kang**, dispuesto a terminar con la terrible ola de crímenes que asola la ciudad. De esta forma se verá embarcado en una trepidante aventura a lo largo de 20 niveles, en los que hay pequeñas misiones como persecuciones o redadas anti droga. Y todo esto recorriendo 400 millas cuadradas de **Los Ángeles** que han sido representadas con gran realismo, tiendas de *donuts*, de armas, o lugares para recuperar salud o reparar vehículos.













Persecuciones espectaculares y luchas cuerpo a cuerpo en ***Los Ángeles****.*

Además, sus desarrolladores han imprimido una acción totalmente arrolladora a *True Crime*, basándose en el estilo de los largometrajes de acción producidos en **Hong Kong**.

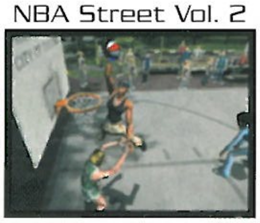
ELECTRONIC ARTS

Más deporte

Def Jam Vendetta



NBA Street Vol. 2



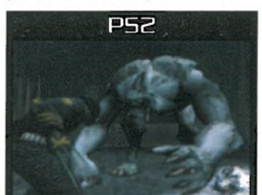
EA Sports Big apuesta por los deportes alternativos. En esta ocasión, con la particular versión del baloncesto que nos ofrece *NBA Street*, con una edición plagada de estrellas clásicas como **Larry Bird** o **Magic Johnson**, a 150 jugadores actuales de la NBA.

Dejando a un lado el deporte de la canasta, nos encontramos con un título basado en el mundo que rodea al sello discográfico del *Hip-Hop, Def Jam*, y las peleas clandestinas con música rapera y juego sucio. Ambos títulos serán publicados en abril del presente año.

PROEIN

Vuelven los X-Men

La llegada de *X-Men 2: La Venganza De Lobezno* ya está casi preparada para abordar **PS2**, **GameCube**, **Xbox** y **GBA**. El juego aparecerá al mismo tiempo que la película *X-Men 2*, que se estrenará el próximo 30 de abril y estará protagonizado por **Lobezno** en una mezcla de aventura y lucha sin precedentes, para descubrir el pasado del superhéroe.







Lobezno *utilizará sus superpoderes para evitar su muerte.*

LIBROS

Mc Graw Hill



En *High Score!*, **Rusel DeMaria**, un reputado periodista en revistas americanas del sector, nos cuenta la historia del videojuego. Desde su irrupción allá por los años 70, hasta las más recientes incorporaciones de consolas como **PS2**, **Xbox** y **GameCube**. Las 336 páginas del libro contienen información detallada de la evolución de la industria, acompañada por magníficas ilustraciones.

ACCLAIM

Burnout 2

Tras el éxito obtenido por la versión para **PlayStation 2**, el título de **Acclaim** contará con sus correspondientes ediciones para **Xbox** y **Nintendo GameCube**.

TOP

CENTRO MAIL

PlayStation 2. 1 GTA: Vice City 2 The Getaway 3 ESDA: Las Dos Torres 4 PRO Evolution Soccer 2 5 FIFA 2003

PSone. 1 Harry Potter y La Camara Secreta 2 Digimon World 2003 3 FIFA Football 2003 4 Pro Evolution Soccer 2 5 Dragon Ball Z U.B. 22

GameCube. 1 Starfox Adventure 2 Mario Party 4 3 Resident Evil 4 FIFA Football 2003 5 Super Mario Sunshine

Game Boy Advance. 1 Las Dos Torres 2 Super Mario A. 3: Yoshi's Island 3 Harry Potter y La Camara Secreta 4 Golden Sun 5 Metroid Fusion

Xbox. 1 Splinter Cell 2 FIFA Football 2003 3 Halo 4 Blinx 5 Colin McRae Rally 3

Resultados concursos

LOS PREMIADOS DEL SORTEO RESIDENT EVIL SON:

Marisol Diez Reigosa (LUGO)
Horcadio Javier López Pérez (BARCELONA)
Pedro Villa Escolar (MURCIA)
Raúl Cervera Atienza (VALENCIA)
Justí Torn Poch (BARCELONA)
José Luis Negre López (BALEARES)
Bernardo Fuentes Paredes (VALENCIA)
Fco. José Ramírez García (ALMERÍA)
David Alvarez Martín (MADRID)
Marcos Orozco Martí (BARCELONA)
José Mª Dias Dias (PONTEVEDRA)
6Daniel Manzano Tarra (GERONA)
Laura Gómez Rebollal (BARCELONA)
Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Gema Díaz Campos (MADRID)

ZETA

Nueva Directora de Interviú



La periodista **Teresa Viejo** ha sido nombrada directora de la revista **Interviú**, a cuyo equipo directivo se había incorporado en septiembre pasado como directora adjunta. Sustituye en el cargo a **Jesús Maraña**, director de Coordinación de Revistas de Grupo Zeta, quien venía simultaneando ambas funciones desde mayo de este año. **Teresa Viejo** se convierte así no sólo en la primera mujer al frente de Interviú en los más de 26 años de historia de esta cabecera, sino también en la primera mujer que dirige un semanario nacional de información general en **España**. En su amplia trayectoria profesional, **Viejo** ha combinado el trabajo en prensa escrita, radio y televisión. Es licenciada en Periodismo y cursó estudios de Sociología antes de incorporarse al diario Ya.

NINTENDO

La nueva bomba de Nintendo

GAME BOY ADVANCE SP



Después de años de rumores, la **Game Boy** retroiluminada al fin es una realidad, o lo será el próximo 28 de marzo, cuando se ponga a la venta en toda **Europa**. La nueva sensación portátil de **Nintendo** se llama **Game Boy Advance SP** y presenta un diseño revolucionario. Gracias a su capacidad para plegarse, podrás proteger la pantalla de arañazos y aprovechar sus mínimas dimensiones para llevarla en el bolsillo a todos lados. El gran enemigo, hasta ahora, de las portátiles retroiluminadas, era el elevado consumo de baterías, pero **Nintendo** lo ha solucionado incorporando una batería de iones de Litio, del tipo de las utilizadas en la telefonía móvil, recargable en solo 3 horas, que ofrece 10 horas de juego. En cuanto a los juegos, esta nueva **GBA** es compatible con la mayoría de los cartuchos del sello **Game Boy**, los cuales se insertan en una pequeña abertura situada bajo los botones de control. El precio final de esta pequeña maravilla aún no es definitivo, pero estará entre los 129 y 139 Euros.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- Dimensiones: 82mm x 84.6mm x 24.3mm.
- Peso: 143 g. aprox.
- Nueva pantalla LCD retroiluminada.
- Tamaño pantalla: 40.8mm x 61.2mm.
- Resolución: 240 x 160 puntos.
- Hasta 32.000 colores simultáneos.
- CPU de 32 bits con memoria incorporada.
- Nueva batería recargable de iones de Litio (10 horas de juego continuo, con una recarga de aproximadamente 3 horas).
- Con la retroiluminación apagada, la duración de la batería aumenta a 18 horas.
- Modo multijugador de hasta 4 jugadores mediante cable Game Link.
- Compatible con la mayoría de juegos de Game Boy.
- Disponible en tres colores metalizados (plateado, negro y azul).



Ya no tendrás que depender de una buena fuente de luz para disfrutar de tu Game Boy Advance.



PROMOCIÓN GC

A partir del 1 de febrero y hasta el 15 de marzo, si compras una **GameCube** podrás llevarte gratis uno de estos títulos (dependiendo de su disponibilidad en la tienda): *Luigi's Mansion*, *Wave Race Blue Storm*, NBA *Courtside 2002*, *Pikmin*, *Disney's Magical Mirror*, *Doshin The Giant* o *Eternal Darkness*.

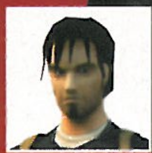
Plan de lanzamientos

Además del bombazo de la *GBA SP*, **Nintendo** ha anunciado sus grandes lanzamientos para este 2003. En el frente **GBA**, destacan *The Legend Of Zelda: A Link To The Past/Four Swords* (28 de marzo), *Wario Ware Inc* (mayo), *Pokémon Rubí* y *Zafiro* (julio), *Golden Sun 2: Lost Age* (tercer trimestre) y dos bombazos para final de año: *Super Mario Advance 4* y *Final Fantasy Tactics*. En cuanto a **GameCube**, marzo nos traerá *Metroid Prime* y la conexión a banda ancha. *Zelda: The Wind Waker* llegará el 3 de mayo. *Wario World* y el esperadísimo **Game Boy Player** (con el que disfrutarás de tus juegos de **GB** y **GBA** en la **GC**) podrán ser tuyos en julio. *Mario Golf* y *F-Zero* verán la luz en el tercer trimestre, mientras que *Mario Kart* y *Final Fantasy Crystal Chronicles* se van a fin de año.


CENTRO MAIL
¡PRECIOS IMPOSIBLES!
14'95
CASTLEVANIA CHRONICLES
DAVID MIRRA 2 BMX
FINAL FIGHT ONE
GUILTY GEAR
METAL GEAR SOLID
NBA JAM 2002
14'95
PRO EVOLUTION SOCCER
SHEK: TREASURE HUNT
SUPER STREET FIGHTER II
TARJ. MEMORIA 4MB
TEKKEN TAG TOURNAMENT
TOSHIDEN 4
19'95
CITY CRISIS
DARK SUMMIT
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
FILA DECATHLON
JACKIE CHAN ADVENT.
ONI
19'95
PENNY RACERS
PITFALL: MAYAN A.
RALLY CHAMPIONSHIP
SUMMONER
WOODY WOODPECKER
WWF R. TO WRESTLEMANIA
29'95
CHAMPIONSHIP MANAGER
DARK SUMMIT
ETERNAL RING
KESSEN II
MAD DASH RACING
TUROK EVOLUTION
pedidos por internet www.centromail.es
Llama para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano.
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Precios con impuestos incluidos. Válidos hasta 28-02-2003 o fin de existencias, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o descuentos.



PERSONAJES
La capacidad de Lara de conversar con otros personajes del juego la conducirá por diferentes rutas a lo largo de la aventura.

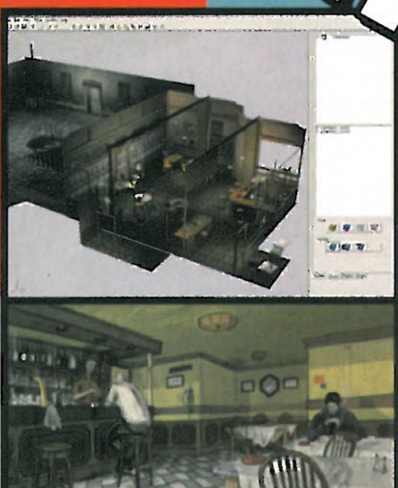

KURTIS TRENT
Un aventurero que se une a **Lara** para ayudarla.


VON CROY
El mentor de **Lara**, que resulta asesinado de forma misteriosa.


VAN ECKHARDT
Tras 500 años de ostracismo, este genio del mal vuelve a la vida.


JOACHIM KAREL
Enemigo de Lara dirige una siniestra organización.

LARA RENACE



ARTE DIGITAL
El laborioso proceso de creación nos conduce desde los bocetos artísticos de papel, hasta su recreación digital en ordenador. Aquí, finalmente los desarrolladores dan volumen, iluminación y texturas a los escenarios y los personajes cobran vida con asombrosas animaciones.

Core Design ha dado vida al episodio más oscuro y, al mismo tiempo, más esperado de la saga Tomb Raider

Lara Croft** está más viva que nunca, y no sólo en el mundo real donde tanto ha dado que hablar últimamente, sobre todo con la modelo elegida para representarla en vida, la bellísima **Jill de Jong**. Afortunadamente, este artículo no se refiere a ningún aspecto mundano de la diva virtual. En esta ocasión hablamos sobre el último juego protagonizado por **Lara**, dando por fin el paso a las consolas de nueva generación, con una salvedad, ***El Ángel De La Oscuridad*** será un título exclusivo para **PlayStation 2**. **Core Design** se ha tomado su tiempo para revitalizar una saga que ha batido *records* de ventas hasta la fecha, realizando una serie de cambios pero manteniendo la esencia de *Tomb Raider*. Su principal objetivo ha sido presentarnos a una **Lara** más humana en el capítulo más oscuro de toda la serie. El primer paso ha consistido en aprovechar el potencial del *hardware* de **PlayStation 2** para recrear personajes más reales con unas animaciones increíbles, lo que incluye también expresiones faciales para demostrar sus estados de ánimo. La evolución ha sido bestial y como ejemplo





LOUIS BOUCHARD
Un mafioso que controla los negocios sucios de **París**.



KRISTINA BOAZ
Jefe de cirugía correctiva en un psiquiátrico de **Praga**.



M. GUNDERSON
Dirige La Agencia, para reclutar mercenarios.



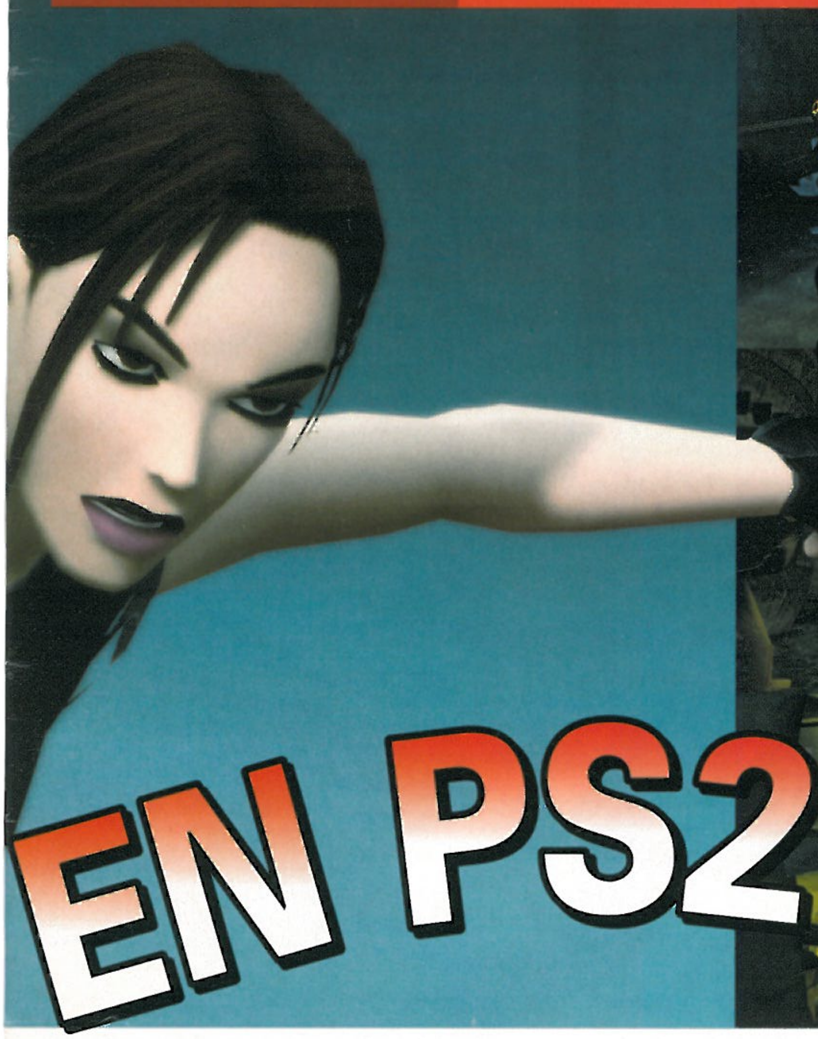
MARGOT CARVIER
Trabaja en el Louvre y es una gran amiga de **Von Croy**.

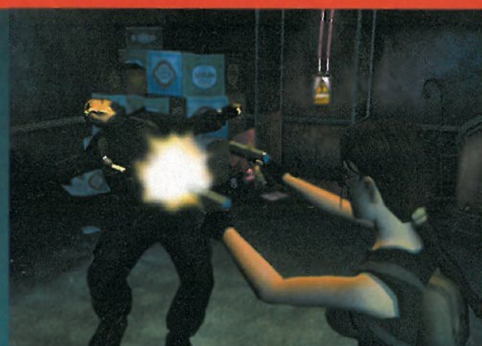


T. LUDDICK
Un periodista que sigue de cerca los pasos de La Cábala.



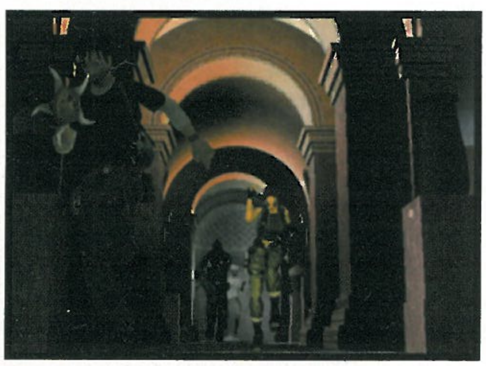
SHAMAN
Una hechicera que curó a **Lara** tras su aventura en **Egipto**.











Por primera vez en un Tomb Raider tenemos la oportunidad de manejar a otro personaje

están los 5.000 polígonos que componen ahora el cuerpo de **Lara Croft** en lugar de los 500 en las versiones anteriores para **PSone**. El cambio en la personalidad de **Lara** y la atmósfera del juego también se ve refrendado en el argumento. Cuando la arqueóloga viaja a **París** para visitar al que fuera su mentor, el Profesor **Von Croy**, no se imagina que éste ha sido asesinado. Pero lo peor está por llegar, porque la policía comenzará a perseguirla por las calles de la capital francesa. Aquí entran en juego las nuevas habilidades de la protagonista. Por primera vez en toda la saga, **Lara** tiene la capacidad de moverse sigilosamente para pasar desapercibida ante sus enemigos. Después, un largo viaje la conducirá hasta **Praga** donde encontrará un aliado para luchar contra el verdadero asesino de **Von Croy**, un siniestro personaje llamado **Eckhardt**. La gran novedad es que el nuevo amigo de **Lara**, **Kurtis Trent**, podrá ser controlado por el jugador en un momento determinado de la aventura. Un hecho que no había ocurrido en ningún *Tomb Raider* hasta la fecha. Además, **Kurtis** cuenta con unas ▶

ENTREVISTA



ADRIAN SMITH: DIRECTOR DE OPERACIONES

SJ: ¿Ha habido algún cambio en términos de jugabilidad?

AS: Por supuesto, algunas zonas son lugares reales y se ofrece una nueva mecánica de juego respecto a entregas anteriores. Es el primer *Tomb Raider* donde **Lara** utiliza el *stealth*. En **París** tiene que moverse sigilosamente para evitar a la policía porque la han acusado injustamente del asesinato de su mentor.

SJ: ¿Como en las otras versiones, es un juego de plataformas o se centra más en la acción?

AS: No creo que los títulos anteriores sean sólo plataformas, sí había elementos de ese género, pero en esencia eran aventuras de acción. ***El Ángel De La Oscuridad*** incluye multitud de novedades, como la interacción con otros personajes, un nuevo protagonista y la evolución de **Lara**.

SJ: ¿Qué clase de habilidades tendrá **Lara** en su nueva aventura?

AS: Tiene nuevos movimientos, como el combate cuerpo a cuerpo, modo sigiloso, escalada libre o la capacidad de agarrarse a un saliente en el último momento. También pueden mejorarse sus habilidades al resolver *puzzles* y explorando para ganar fuerza, *stamina* y agilidad.

SJ: ¿Qué importancia tiene **Kurtis**? ¿Podemos elegirle en cada nivel?

AS: Introducir a **Kurtis** nos ha permitido llevar el juego en otra dirección al traer consigo sus propios movimientos y una nueva mecánica de juego. No se puede seleccionar a **Kurtis**, esto ocurre en un determinado momento del juego.

SJ: ¿Será muy largo el juego?

AS: Es más corto que *Tomb Raiders* anteriores. Hemos intentado crear una experiencia más intensa en una aventura más concentrada, con un tiempo de juego de aproximadamente unas 30 horas.

ALMAS GEMELAS

En ***El Ángel De La Oscuridad***, tendremos la oportunidad de controlar a un nuevo personaje, **Kurtis Trent**. Tras pasar cinco años de incógnito en la Legión Extranjera se convierte en un mercenario para cruzar su camino con **Lara** en **París** y, finalmente, ambos unirán sus fuerzas en **Praga** para terminar con La Cábala y **Eckhardt**, responsable del asesinato de su padre.



MÚSICA MAESTRO

Esta última entrega de *Tomb Raider* nos ofrece un talante más lúgubre que en ediciones anteriores. La música también se encargará de meter al jugador en ambiente y su producción se ha cuidado al detalle. La interpretación corre a cargo de la Orquesta Sinfónica de **Londres** y se ha grabado en los estudios de **Abbey Road** por donde han pasado grupos como *Los Beattles* y *Pink Floyd*.





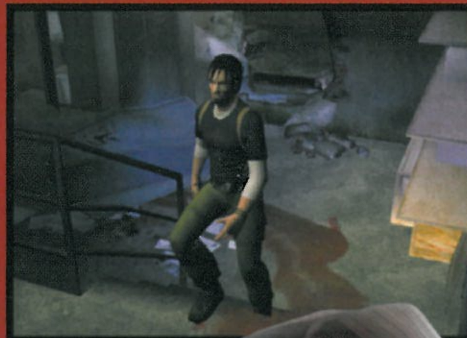


DE PARÍS A PRAGA

Tras descubrir que su mentor ha sido asesinado en **París**, **Lara** comienza una trepidante huida. La policía cree que ella ha sido la que ha perpetrado el crimen, mientras **Lara** busca al verdadero culpable viajando desde las callejas de **París** a las profundidades de la bella **Praga**.







*En esta ocasión **Lara** cuenta con más habilidades que nunca. Entre ellas posee la capacidad de moverse sigilosamente para evitar que sus enemigos la detecten y así poder atacarles por sorpresa.*



Un nuevo Tomb Raider más corto pero más intenso que episodios anteriores

habilidades que nos ofrecen una nueva mecánica de juego. Pero sin duda, uno de los principales atractivos de ***El Ángel De La Oscuridad*** reside en la posibilidad de hablar con otros personajes. Porque dependiendo de las decisiones tomadas durante la conversación se seguirán rutas distintas durante el juego o se obtendrá determinada información de un personaje. Por otro lado, **Core Design** ha insistido también en su deseo de conseguir que este título sea mucho más intenso que los *Tomb Raider* anteriores, lo que ha hecho que el juego sea más corto. De hecho, según el Director de Operaciones, antes de comenzar el desarrollo escribieron un libro, y en ***El Ángel De La Oscuridad*** sólo se hace referencia a los primeros capítulos. En lo que se refiere a las mejoras gráficas, **Core Design** no se ha centrado sólo en los personajes. Este nuevo capítulo de *Tomb Raider* nos depara maravillosos escenarios, algunos basados en localizaciones reales, que han sido recreados con todo lujo de detalles y con una ambientación más siniestra que en episodios anteriores de la saga. En primavera saldremos de dudas y, finalmente, podremos disfrutar con una de las aventuras más esperadas para **PlayStation 2**.

ESTE MES con PlayStation®2
Revista Oficial - España

Nº01. The Getaway



Nº02. El Planeta Del Tesoro



Nº03. MX Superfly



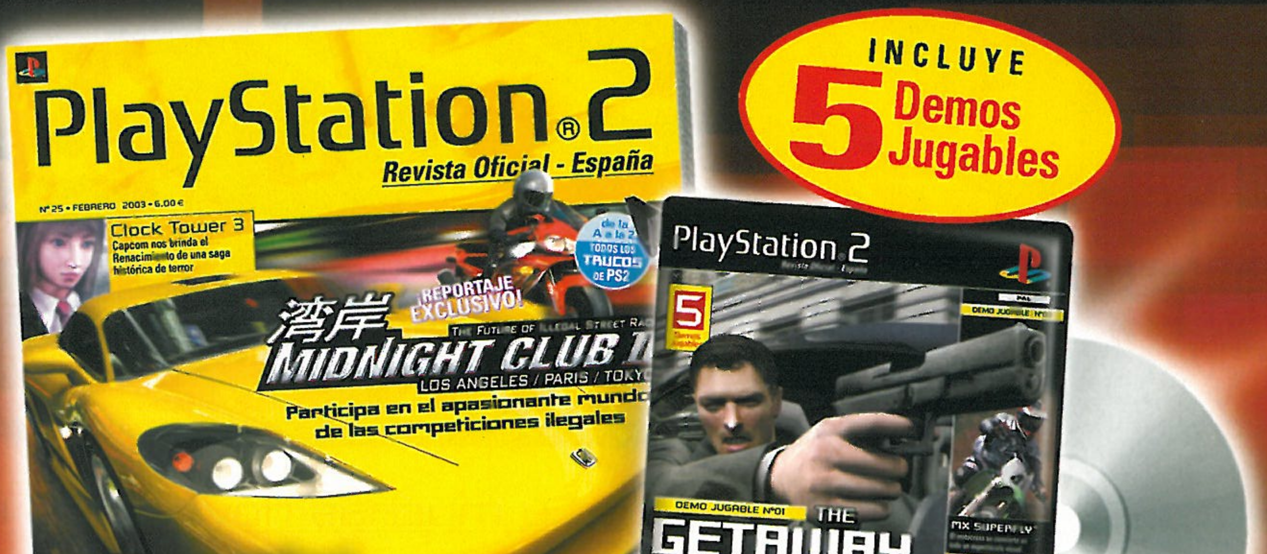
Nº04. V-Rally 3



Nº05. Battle Engine Aquila



La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES



PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!

GRUPO ZETA





Los usuarios japoneses que encargaron en su tienda el nuevo Zelda pudieron llevarse un Mini DVD-ROM extra con las versiones **GC** de Ocarina Of Time de **N64** y Ura Zelda de 64DD. En **EE.UU.** se hará la misma oferta a partir del 16 de febrero. ¿Tendremos la misma suerte los europeos?

Zelda: The Wind Waker

Estética de cuento y muchas novedades en la

Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo

En una decisión tan controvertida como acertada, **Shigeru Miyamoto** decidió abandonar el *look* hiperrealista mostrado en la *demo* de *Zelda* del *Space World* del año 2000 y abrazar una estética de cuento infantil, de dibujo animado de los años 60, para crear el primer (y esperemos que no único) *The Legend Of Zelda* para **GC**. Esquematizando al máximo personajes y escenarios, el productor **Miyamoto** y el director **Eiji Aounuma** han creado una experiencia visual que va mucho más allá del tan utilizado *cell-shading*, y que en **Nintendo** ha bautizado como *Toon Rendering*. La nueva leyenda de **Zelda**, con alma y cuerpo de *cartoon*, transcurre 100 años después de *Ocarina Of Time*. Según explicó **Miyamoto** en una reciente entrevista: «Cada *Zelda* está protagonizado por un **Link** diferente. Un nuevo héroe llamado **Link** siempre surgirá para combatir al Mal». Este nuevo héroe comparte nombre, vestimenta y habilidades con sus predecesores, pero tendrá ocasión de demostrar que es totalmente único y especial. Dado que las praderas de *Hyrule* han sido sustituidas por la inmensidad del mar, la yegua **Epona** ha cedido su rol de vehículo del héroe a una pequeña y ágil barca, decorada con un parlanchín mascarón de proa. Surcar este océano es una de las grandes emociones que brinda es-



Uno de los momentos álgidos de ***Zelda: The Wind Waker*** *llega con el viaje de una a otra isla, a bordo de una pequeña y veloz barca. Aprovecha bien los vientos y navegarás a toda pastilla.*



Utiliza tu GBA como mapa

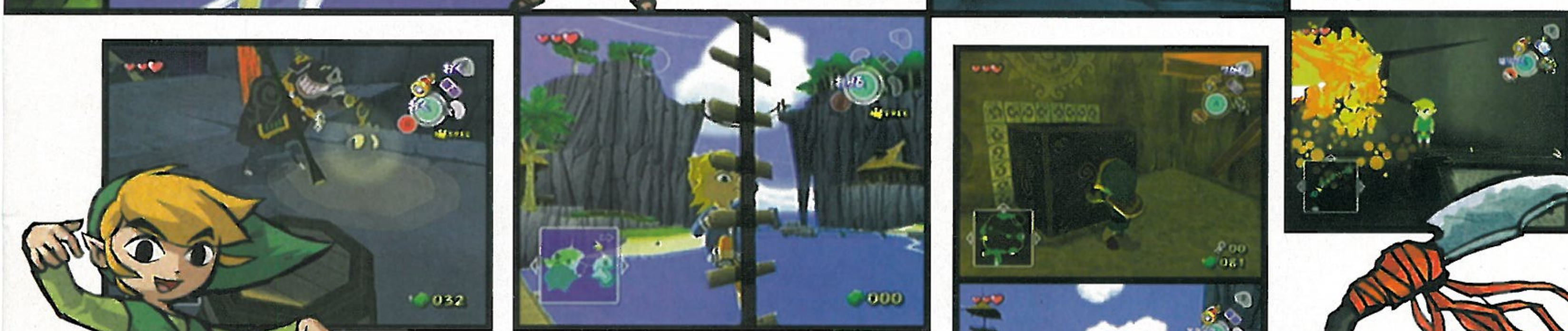
Tal y como prometió **Miyamoto**, el *Zelda* de **GC** permitirá conectar una **GBA** (sin necesidad de cartucho), la cual mostrará el mapa de cada mazmorra y te permitirá usar unas bombas exclusivas...







*El rostro de **Link** es un verdadero poema en cada nueva situación. Abajo podéis verle poner cara de intrépido espía. A la izquierda, la entrada (al más puro estilo MGS) en el primer castillo.*





MÚSICA, MAESTRO
Con su batuta, y tras marcar los compases de ciertas melodías especiales, **Link** podrá invocar a diferentes dioses para cambiar el sentido del viento y abrir nuevas rutas de navegación.



última entrega del clásico de Nintendo

ta nueva obra maestra de **Nintendo**. Gracias a una batuta mágica (semejante a la *Ocarina* del *Zelda* de **N64**), **Link** tiene la posibilidad de cambiar a su antojo la dirección del viento y con ello abrir nuevas rutas de navegación. Con la vela desplegada y utilizando inteligentemente las corrientes, nuestro héroe y su barco arribarán a múltiples islas, habitadas por pintorescos personajes que comerciarán con **Link** y le propondrán misiones secundarias al margen de su objetivo principal: rescatar a su hermana. Según han desvelado **Miyamoto** y **Aonuma**, ***The Legend Of Zelda: The Wind Waker*** ofrece cerca de 40 horas de juego, entre las que se encuentra la exploración de mazmorras al más puro estilo *Zelda* y ciertos toques a lo *Metal Gear Solid*, como la habilidad de **Link** para espiar desde las esquinas o su necesidad de escapar del campo de visión de los guardias, escondiéndose en un barril. En todas estas situaciones podréis ser testigos de la gran expresividad de **Link**. Ya sea al poner ojos de espía al pegarse a la pared, como al conmoverse ante las lágrimas de su abuela, el rostro de **Link** es un espectáculo por sí mismo, una muestra más del impresionante trabajo desplegado por los grafistas de **Nintendo**. Los demás intentan emular el *look* de los dibujos animados, pero sólo ellos han sido capaces de crear un auténtico *cartoon* al servicio de una de las sagas más queridas y veneradas por usuarios de todas las edades. El próximo 3 de mayo lo tendremos aquí, conmemorando el año de vida de **GameCube** PAL. **NEMESIS**

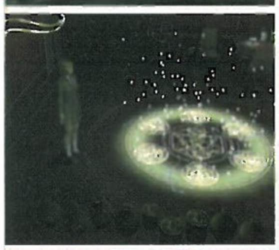


japón japón japón japón japón japón japón

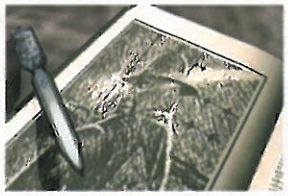
Uno de las numerosas imágenes grotescas de CT3. Lo que asoma de ese sucio container de basura es el brazo de una víctima.

















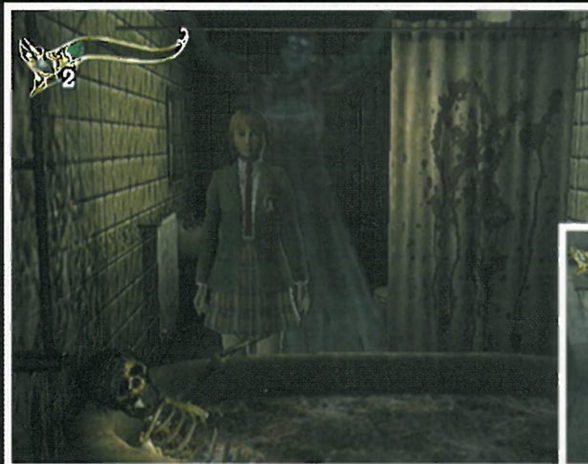












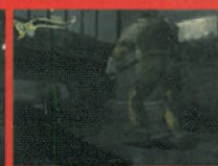


Para que las atormentadas almas errantes de **CT3** encuentren la paz eterna tendremos que devolverles algún objeto importante que portaban en vida.

Asesinos natos

El elenco de enemigos diseñado por el genial **Amemiya Keita** es realmente desagradable. **Sledgehammer** (el individuo del mazo), un ser enfundado en un traje protector que fumiga a sus víctimas y luego las introduce vivas en cubas de ácido, y un demonio que porta dos hachas son un perfecto ejemplo de ello.

















La legendaria saga de culto creada por Human hace

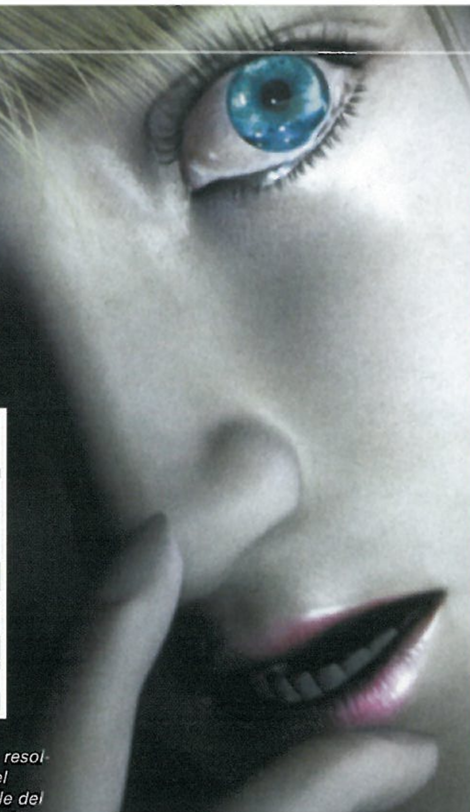
Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Sunsoft-Flagship

Para acabar definitivamente con los asesinos en serie tendremos que enfrentarnos a ellos en un duelo a muerte, arco de luz en mano, y con el objetivo de esquivar sus ataques y restar su barra de energía.



Ya era hora de que la saga de culto creada por **Human** volviera a la vida. Ya han pasado siete años desde aquel terrorífico cartucho de **Super Famicom** que nunca salió de **Japón** pero que sentó las bases para posteriores capítulos de la serie. Mapeados reducidos para crear ansiedad y potenciar el terror claustrofóbico, control de las acciones mediante puntero y por encima de todo, un grotesco asesino que portaba unas gigantescas tijeras y que nos perseguía implacablemente. Este esquema se repitió en la inolvidable segunda parte bajo un entorno poligonal y en una, menos inspirada, tercera entrega en la que **Human** estrenó protagonista y asesino. **Capcom** anunció a comienzos de 2001 el renacimiento de la saga y para ello ha contado con la programación de **Sunsoft**, la puesta en escena por parte de **Flagship** y la supervisión





El realismo de las secuencias de ***Clock Tower 3*** *ha sido posible gracias a innumerables sesiones de motion capture.*









Para resolver el puzzle del reloj de pared tendremos que situar las manecillas en las tres en punto.











LA FUENTE
Aquí podrás recargar tus reservas de agua bendita y salvar partida.



EL MENÚ PRINCIPAL
Mostrará el inventario, el mapa, los objetos especiales, documentos y las opciones del juego.



¡ESCÓNDETE ALYSSA!
Un vórtice marcará lugares donde esconderte o *items* para defenderte.



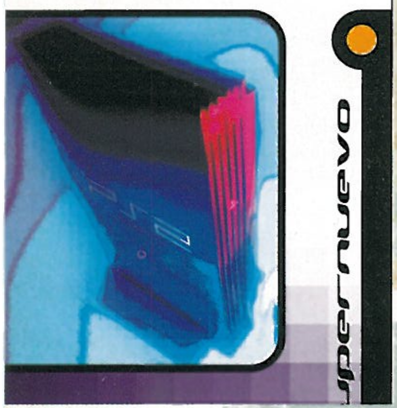
¡SÚPER PÁNICO!
Cuando la barra de Pánico esté a tope, perderemos ligeramente el control sobre **Alyssa**.

Clock Tower 3

siete años resucita en PlayStation 2 de la mano de Capcom

milimétrica de **Capcom**. Además como sorpresa final se nombró a **Kinji Fukasaku** (popular director de cine japonés con obras en su haber como *Battle Royale*) como director del juego. El resultado no se ha hecho esperar y nos encontramos ante un digno sucesor de esta gran saga de culto. La protagonista de ***CT3*** es **Alyssa Hamilton**, que tras una misteriosa llamada vuelve a su casa para comprobar que su madre ha desaparecido. Entonces será transportada a otra dimensión, a diferentes épocas (1942, 1960...) en la brumosa ciudad de **Londres** en las que tendrá que acabar, así lo marca la estirpe de sus ancestros, con sádicos asesinos en serie. El primero de ellos será un abominable ser que porta un gran mazo, el segundo una criatura enfundada en un traje protector que rocía ácido sobre sus víctimas... Las escenas CG tienen una crudeza y un realismo sorprendentes y se nota la sabia mano de **Kinji Fukasaku**. La esencia de los *Clock Tower* permanece casi intacta e incluso potenciada, ahora tendremos un control total sobre los movimientos de **Alyssa** para huir, defendernos o interactuar con los escenarios. Técnicamente ***CT3*** ofrece entornos de gran calidad y detalle, ambientados a la perfección y con las dimensiones opresivas y claustrofóbicas que caracterizan a la serie. Así, el ambiente es excepcional gracias a la descarnada atmósfera de los emplazamientos y a la terrible naturaleza de los enemigos, auténticas aberraciones de la lógica. En abril estará en **España**. ➾ THE ELF

> Clock Tower 3 se caracteriza por lo opresivo y claustrofóbico de su puesta en escena



supernuevo



Kojima *siempre lamentó no haber podido incluir VR Missions en el Sons Of Liberty original... Al menos ahora ha podido desquitarse.*

ALTERNATIVE MISSIONS

Elige entre **Snake**, **Raiden** o los personajes extras para participar en diversas misiones alternativas en escenarios de la aventura original. Siempre bajo la dictadura del cronómetro, tendrás que desactivar bombas, detener a los guardias, sin llegar a matarlos o herirlos (*Hold Up*), o acabar con ellos sin miramientos (*Elimination*).



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

La versión 1.5 de la obra maestra de Hideo Kojima

Género > Tactical Espionage Action Formato > DVD-ROM 9 Compañía > Konami Programador > KCE Japan País > Japón

Ha sido necesario recurrir a un DVD 9 (el segundo de la historia de **PS2**, tras *Xenosaga*) para poder condensar en un solo disco todos los extras y nuevos modos de juego que ofrece esta versión mejorada del clásico *Metal Gear Solid 2*. Con todo el equipo de **KCE Japan** enfrascado en el desarrollo de *MGS3*, **Hideo Kojima** se ha permitido un pequeño paréntesis para crear el equivalente en **PS2** del célebre *MGS VR Missions* con el que nos deleitó a los usuarios de **PSone** hace ya unos años. Aquel extraordinario apéndice para el primer *Metal Gear Solid* nos deslumbró con su desfile de pruebas cronometradas y todo tipo de locuras, como investigar crímenes o participar en una sesión fotográfica con las protagonistas femeninas del juego. En esencia, ***Substance*** no es muy diferente, aunque en esta ocasión **Konami** ha apostado por incluir de nuevo la aventura original, en lugar de crear un mero disco de expansión. Los más interesados por el lanzamiento de ***Substance*** son sin duda los usuarios de **Xbox**, ya que supondrá su primera oportunidad de disfrutar de *Sons Of Liberty*. Los de **PS2**, salvo aquellos que inexplicablemente aún no posean esta obra maestra, desviaremos nuestra atención hacia las incontables sorpresas que encierran las diversas modalidades de este *MGS 1.5*, empezando por las *VR Missions*. Uno de los aspectos que más se echó en falta en *Sons Of Liberty*, como siempre ha reconocido **Kojima** en todas las entrevistas. Las más de 350 misiones VR (divididas por armas) y más de 150

Al superar determinados porcentajes en las VR Missions se desbloquearán nuevas modalidades y personajes extra.





Y por supuesto, además de tantas pruebas y tanto extra, *Substance* ofrece *Sons Of Liberty*, la aventura original.

*Entre las novedades que ofrecen las nuevas VR Mission está la opción de probar tu pericia con la katana . Abajo tenéis una impactante instantánea de una de las de **Snake Tales**...*









VR MISSIONS

Más de 350 pruebas divididas por armamento (pistola, rifle de asalto, granadas, explosivo C4...), al estilo de las del clásico *VR Missions* del *MGS* de **PSone**. Esta entrega **PS2** tiene la novedad de incluir pruebas sin armas (para **Snake**) o con la *katana* (para **Raiden**).



SNAKE TALES



Sin duda es el plato fuerte de ***Metal Gear Solid 2 Substance***. Podrás controlar a **Solid Snake** en una serie de misiones descartadas durante el desarrollo del juego original, en las que se muestra cómo entró en la base y lo que sucedió mientras **Raiden** hacía de las suyas.

Y de propina, ¡UN SIMULADOR DE SKATE!

Aunque algunas fuentes indicaban que la famosa imagen de **Snake** patinando pertenecía a *Evolution Skateboarding*, en realidad está tomada de uno de los modos extra de ***Substance***: un simulador de *skate* a lo *Tony Hawk's Pro Skateboarding*. Elige entre **Snake** o **Raiden** y dedícate a hacer *grinds*, *ollies* y todo tipo de acrobacias sobre la tabla.





encierra multitud de sorpresas

misiones alternativas (que incluyen desactivación de explosivos y captura de prisioneros) ofrecen más horas de juego que la propia aventura principal. A medida que el jugador va superando porcentajes de juego, irán desactivándose más pruebas y más extras, permitiendo jugar con **Snake** vestido de *smoking*, bajo la apariencia del primer *MGS* e incluso con el *ninja*. Pero esta mastodóntica oferta de minipruebas no es nada comparado con el verdadero plato fuerte: las misiones alternativas. Las críticas vertidas hacia la breve participación de **Solid Snake** en *Sons Of Liberty* han motivado la incorporación de una serie de misiones desechadas en el juego original, en las que el jugador toma control de **Solid** mucho antes de la llegada de **Raiden** a la base. Todas estas pruebas, más unas cuantas sorpresas que **Konami** ha desvelado a medias (como una nueva sesión fotográfica) aliviarán nuestra espera hasta la aparición de la tercera entrega de *MGS*. Resulta curioso comprobar que, más de un año después de su lanzamiento, sólo *Splinter Cell* ha podido hacer sombra (y únicamente en gráficos) al veterano *MGS2*. Su calidad técnica y desarrollo han seguido estando por encima del resto de títulos de **PS2**, y con estas misiones extra, la distancia se acrecienta hasta convertir al juego de **KCE Japan** en un clásico insuperable. **NEMESIS**

supernue





Zapping

En ***Resident Evil 0*** no dependeremos de los acontecimientos para manejar a nuestro antojo a cualquiera de los dos protagonistas. Bastará con pulsar el botón «X» para cambiar de personaje, aunque también pueden intercambiarse objetos desde el inventario cuando estén cerca y en momentos determinados.



Los viajeros del tren han muerto y en el peor de los casos se han transformado en zombis dispuestos a probar la carne de los dos protagonistas.





Las salas de la mansión resultan mucho más siniestras que en el primer RE.

Entre la terrible fauna del juego nos encontraremos con viejos amigos, como estos sanguinarios perros zombi.

Los puzzles serán una constante a lo largo del juego. Desde enigmas sencillos de resolver a otros que requerirán de todo nuestro ingenio y paciencia para desvelar qué ocultan.

Controla a Rebecca Chambers y a Billy Coen alternativamente pulsando un sólo botón

Resident

Un nuevo capítulo cuyo guión

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom



*La primera «obra maestra» de Umbrella, el inefable **Tyrant**, muestra su cara más cruel en esta edición.*

Un nuevo episodio de la saga *Resident Evil* exclusivo para **GameCube** que nos narra el inicio de su terrible historia. Utilizando la misma tecnología que transformó la entrega original de **PSone** en una auténtica belleza, **Capcom** nos desvela unos escenarios plagados de detalles con una calidad asombrosa. De hecho los gráficos del juego en tiempo real superan con creces las escenas de vídeo, sin desmerecer a estas últimas cargadas de imágenes impactantes. Tal y como ocurría con el *remake* de *Resident Evil* para esta consola, en este título se mantiene el mismo espíritu que la saga ha mantenido durante años. Aunque en esta ocasión, y después de una larga espera y de versiones para diferentes sistemas, nos encontramos con un capítulo totalmente nuevo, así como con importantes cambios respecto a otras entregas. La más significativa es la posibilidad de controlar a dos personajes alternativamente, utilizando tan sólo un botón. En ocasiones, ambos tendrán que separarse para solucionar algún enigma y en otras será necesario que permanezcan unidos para conseguirlo. Dentro del capítulo de las armas también se han añadido interesantes alternativas, como los cócteles *molotov*. Continuando con las novedades, **Capcom** nos permite en esta ocasión abando-

Manteniendo el espíritu de Resident Evil, el juego nos presenta una historia completamente nueva cargada de novedades






El Tren



El comienzo de la aventura transcurre a bordo de un tren a toda velocidad. El detalle con el que se representan su vagones, con botellas oscilando sobre las mesas, o los cortinajes abatidos por el viento resulta espectacular. Así como subir al techo y avanzar lentamente con precaución bajo un manto de lluvia. Es, sin duda, el escenario más sorprendente de esta entrega.



*Las escenas en FMV muestran imágenes sobrecogedoras, aunque como en la primera entrega para **GameCube**, son superadas con creces por la calidad de los gráficos durante el juego.*



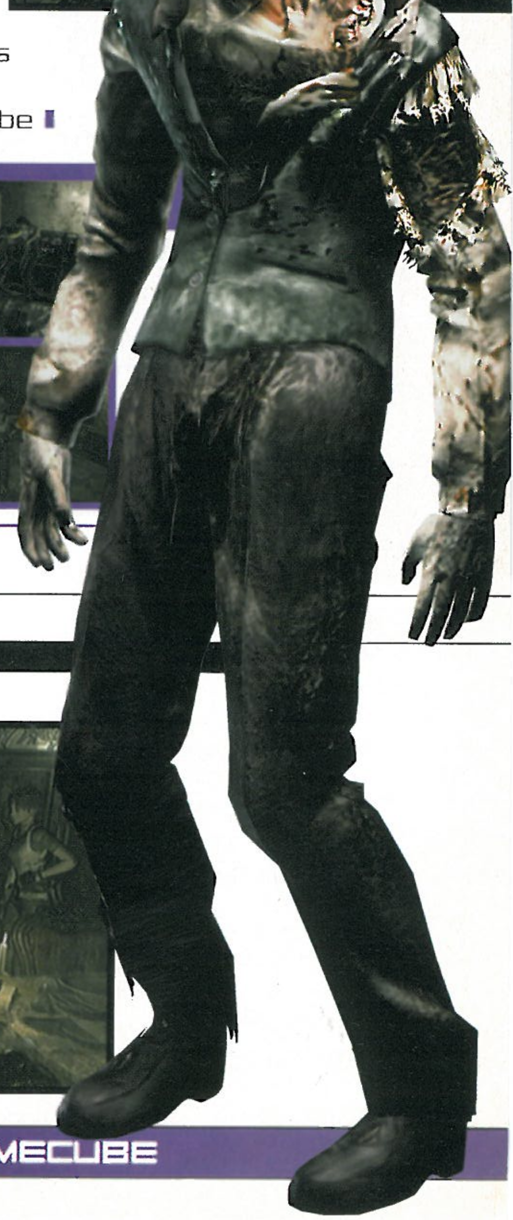
Capcom ha diseñado las criaturas más espeluznantes de la saga en este título exclusivo para GameCube




Armas



Como en todos los *Resident Evil*, sus protagonistas irán descubriendo paulatinamente un completo arsenal para desembarazarse de las aberraciones surgidas con el *T-Virus*. Lanzagranadas, escopetas, pistolas e incluso cócteles *molotov*, que se obtienen mezclando botellas vacías con gasolina, ideales para incinerar zombis.



Evil 0

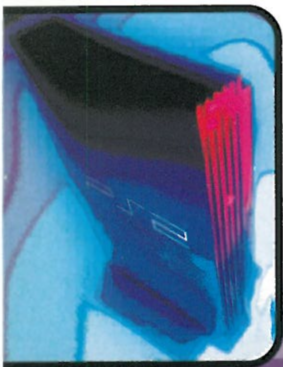
se remonta a los orígenes de la saga

Programador > Capcom País > Japón

nar los *items* libremente por los escenarios. Estos quedarán marcados en el mapa para que nos sea posible recuperarlos fácilmente. Otro cambio destacable lo hallamos nada más comenzar el juego. Por primera vez en un *Resident Evil* contemplamos que sus creadores han optado por un escenario que no representa una tétrica mansión o diferentes edificios de *Raccoon City*. En su lugar han optado por recrear un tren ofreciéndonos algunos de los mejores entornos de toda la saga. Las criaturas generadas por el T-Virus también cuentan con nuevas y espeluznantes incorporaciones, junto a zombis, perros infernales, *hunters* y demás fauna de sobra conocida por los seguidores de *Resident Evil*. El conjunto se presenta como una de las aventuras más apetecibles para **GameCube**, y su fecha de aparición está prevista para marzo. R. DREAMER



supernuevo

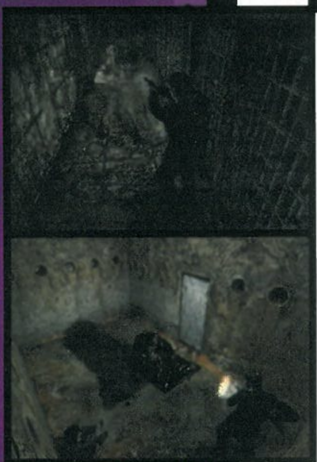


Silent Hill 2: Director's Cut





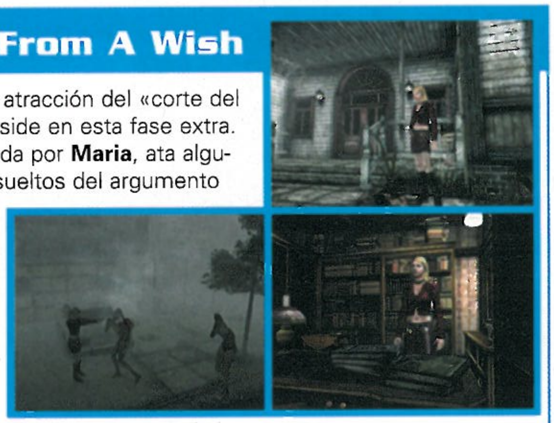
Además de acción, en **SH2:DC** hay ingeniosos puzzles para poner a prueba nuestro intelecto.



Una vez más, **Konami** nos deja helados con una galería de monstruos y aberraciones sacadas del mismísimo infierno.

Born From A Wish

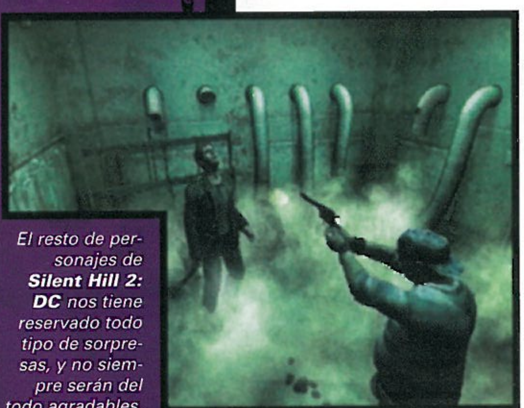
La principal atracción del «corte del director» reside en esta fase extra. Protagonizada por **Maria**, ata algunos cabos sueltos del argumento de la aventura principal, a lo largo de unas dos horas de juego.





***Maria** es el personaje secundario clave de esta aventura, al ser casi idéntica a la esposa de **James**.*





El resto de personajes de **Silent Hill 2: DC** nos tiene reservado todo tipo de sorpresas, y no siempre serán del todo agradables.





La edición especial de Silent Hill 2 llega a Europa

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KTYO País > Japón

Konami se ha decidido finalmente a publicar la edición especial de *Silent Hill 2* que incluye el capítulo «Born From A Wish» en territorio europeo. Hasta la fecha sólo había aparecido en **Japón**, y en exclusiva para **Xbox**, bajo el nombre de *Silent Hill 2: Inner Fears*. Para los seguidores más acérrimos de la saga más terrorífica del *Survival Horror*, sin duda supondrá una excelente noticia. Sobre todo teniendo en cuenta que en la nueva fase que aparece en este título podemos controlar a **Maria** recorriendo escenarios inéditos en *Silent Hill 2*. Los acontecimientos explican ciertos detalles argumentales que no quedan muy claros en la aventura principal. Sin embargo, aunque la primera vez nos puede llevar algo más de dos horas completar este nivel, una vez conocidos todos los pasos, apenas se reduce a media hora de juego. Por lo tanto, cabe preguntarse hasta qué punto merece la pena esta nueva edición, a menos que sea el único que falte en vuestra colección. Y por supuesto, para todos aquellos que todavía no tenga *Silent Hill 2*, es una magnífica oportunidad de disfrutar con el mejor *Survival Horror* de todos los tiempos. La increíble atmósfera de opresión que consiguió **Konami**, combinando perfectamente un apartado gráfico de infarto con una banda sonora de las que hacen época, dando vida a un guión sorprendente de principio a fin, son argumentos más que suficientes para adquirir ***Silent Hill 2: Director's Cut***. La compañía tiene previsto su lanzamiento para finales de febrero. **R. DREAMER**

La última entrega de Silent Hill para PS2 incluye una fase protagonizada por Maria

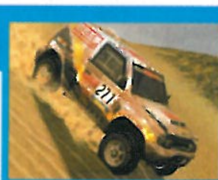


No es que esté **R. Dreamer** conduciendo, la humareda proviene del tubo de escape situado en el techo.

La conducción de las motos será la más exigente, debido a la mayor vulnerabilidad de estas máquinas.



Las etapas desérticas serán las que más nos hagan sentir que estamos reviviendo «la madre de todos los rallys».







Vehículos

El desierto nos espera para que lo conquistemos. Lo único que hay que decidir es el vehículo para hacerlo. En un veloz coche, en una emocionante moto, o en una bestia con ruedas, que no es otra que un camión, siempre será muy divertido.



VADEOS
Pasar a toda velocidad por un río será uno de los momentos más espectaculares.



CONDICIONES
Una pertinaz lluvia será uno de los invitados no demasiado bienvenido del juego.



Y POR LA NOCHE...
...haremos lo de siempre. Que no es otra cosa que conducir hasta llegar a la deseada meta.



La mejor representación hasta la fecha del rally más emblemático del mundo





Dakar 2

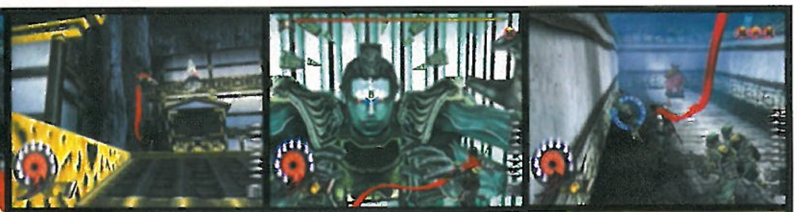
Segundas partes siempre fueron buenas

Género > Conducción   Formato > DVD-ROM   Compañía > Acclaim   Programador > Acclaim St. Austin   País > Estados Unidos

Y, la verdad, tampoco era muy complicado superar al primer *Dakar*, ya que se alejaba mucho de los cánones de calidad exigibles a cualquier juego que corriera en una consola como **PS2**. Pero en esta ocasión la evolución y la mejora es tan abrumadora que el primer título parece una caricatura. Lo mejor ahora es lo peor de antes. Si en el primer *Dakar* el control era pésimo y el coche balanceaba más que una burra coja, ahora ***Dakar 2*** presenta un realismo en la conducción y un aplomo de los vehículos pocas veces visto en un juego de conducción. Además, está plagado de buenos detalles, como la representación dinámica de la amortiguación de un coche de este tipo, los daños en las carrocerías y el elemento de navegación del juego. De esta manera, el conductor tiene cierta parte activa a la hora de decidir el camino hacia la meta, pudiendo recortar por determinados tramos, o por el contrario, perder tiempo por intentar atajar. La cualidad más significativa del juego es la posibilidad de elegir entre tres tipos diferentes de «monturas»: coches, motos o camiones. En la *beta* que disponemos, la parte referente a las motos no estaba aún concluida, pero tanto los coches como los camiones ofrecían un aspecto sobresaliente. Quizá los escenarios no están a la misma altura que el resto del juego, especialmente si lo comparamos con los vehículos, que disfrutan de un diseño espléndido y transmiten mucha sensación de realismo. Con ***Dakar 2*** podrás protagonizar el rally más legendario, encontrándote en cada tramo con vehículos de todas las categorías, y añadiendo unas grandes dosis de aventura a un juego de conducción muy competitivo. También saldrá para **Xbox** y **GameCube**. **THE SCOPE**









El salto doble y el movimiento de estela nos ayudarán a esquivar a los enemigos y realizar grandes saltos





La espada y los shurikens siguen siendo las armas del protagonista.

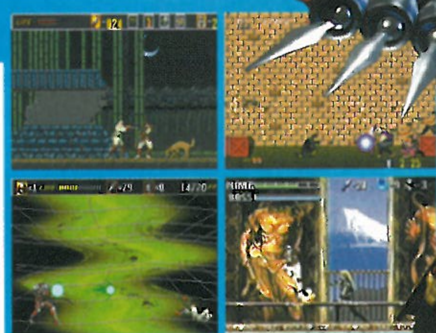


Hotsuma podrá desplegar todo su poder con las magias.



El sistema de «lock-on» automático con el que cuenta el protagonista nos servirá para tener siempre a los enemigos en nuestro rango de visión. Para poder avanzar deberemos acabar con todos los rivales.

La Historia de Shinobi



La conversión de la recreativa original apareció en diferentes formatos domésticos, como **Master System II**. Más tarde, la continuación, *The Revenge Of Shinobi*, fue uno de los primeros títulos del catálogo de **MegaDrive**. Después, apareció para la misma consola *Shinobi III: Return Of The Ninja Master*. El último capítulo vio la luz en **Saturn**, *Shinobi Legions*.

Shinobi

El retorno de un clásico

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Overworks País > Japón



Los enemigos finales serán frecuentes en el juego. Afortunadamente, no tendremos que comenzar desde el comienzo de la fase si morimos.

Muchos años han pasado desde que **Sega** pusiese en la calle la recreativa clásica de *Shinobi*, allá por 1987. Ahora, en plena fiebre de «remakes» (*Contra*, *Rygar*), **Overworks**, uno de los grupos de programación surgidos tras la transformación de **Sega** en una *third party*, ha decidido versionar el clásico a **PlayStation 2**. **Musashi**, el protagonista de las anteriores entregas, ha cedido el protagonismo a **Hotsuma**, un *ninja* del clan *Oboro* que se ve sumergido en una oscura trama liderada por un hechicero y sus anteriores compañeros, convertidos ahora en muertos vivientes. A pesar de que el aspecto gráfico, como es lógico, ha cambiado bastante (ahora todo se desarrolla en unas suaves tres dimensiones con un cuidado diseño de los personajes), la mecánica del juego sigue intacta. Avanzar por los escenarios (divididos en pequeñas secciones), acabar con enemigos que aparecen en grupos y realizar saltos imposibles (con ayuda de un nuevo movimiento que transporta a **Hotsuma** de un sitio a otro cercano) serán nuestras principales preocupaciones. DANI3PO

El diseño de Hotsuma y de sus enemigos es lo más destacable de la actualización del juego



▌Las siete fases de Contra Shattered Soldier prometen no dar ni un respiro ▌



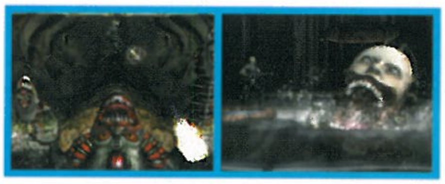
Empezad a hacer calentamientos con los dedos, porque este Contra promete ser el más intenso de todos.



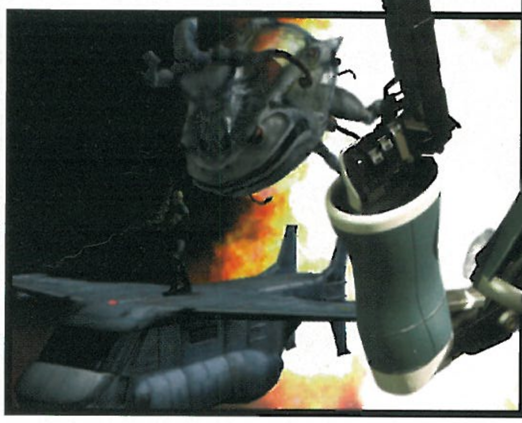


Bestiario Contra

Si por algo ha pasado la familia *Contra* a la historia de los *shooters* es por la espectacularidad de sus jefes finales. ***Shattered Soldier*** no es una excepción, como vosotros mismos podréis comprobar en cuanto el juego llegue a las tiendas (para eso quedan aún un par de meses). Para ir abriendo boca, aquí tenéis un par de ellos. El de la derecha es tremendo.









Contra Shattered Soldier

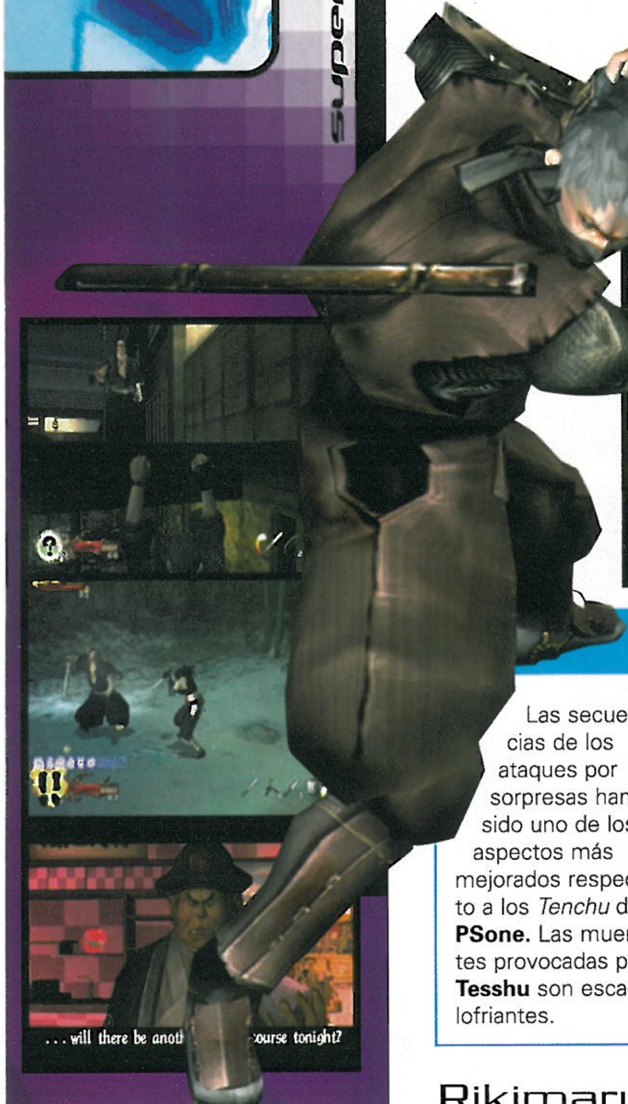
Todo un clásico recuperado para el siglo XXI

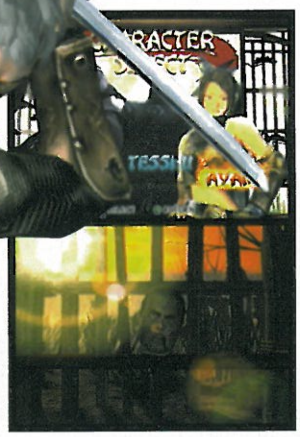
Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Konami** Programador > **KTYO** País > **Japón**

Mientras otras compañías se retiran a sus cuarteles de invierno, **Konami** aprovecha los primeros meses del año para mostrar a la luz algunos de sus lanzamientos más fuertes para este 2003, entre los que hay que contar una nueva entrega de *Contra.* Esta longeva familia de *shoot'em-up* pretende recuperar todo el esplendor de antaño, aunque sea a golpe de impresionantes *final bosses* y manteniendo la feroz dificultad que ha mitificado a los *Contra.* Por aquello de captar la atención de las nuevas generaciones, **Konami** ha contratado los servicios del ilustrador **Ashley Wood**, bastante conocido en **EE.UU.** por su trabajo en *Spawn*, para diseñar los personajes, criaturas y escenarios de este *shoot'em-up* de puro desarrollo 2D, en el que se aglomeran algunos jefes y parajes clásicos de anteriores *Contra* con otros de nueva factura. El objetivo de todo ello no es otro que desafiar tu resistencia con siete inacabables fases. No en vano, este ***Contra S.S.*** (en modo Normal y *Hard*) sólo ofrece 3 *Continues* para llegar al final. Todo un desafío. Al cierre de la edición nos ha llegado la versión PAL y hemos podido comprobar, con verdadero gozo, que no sólo ofrecerá textos en castellano, sino la posibilidad de ver los gráficos a 60 Hz. Un juego así no merecía menos. **NEMESIS**



Tenchu: Wrath of Heaven





*Cada uno de los tres protagonistas de **Tenchu: Wrath Of Heaven** cuenta con su propias misiones y línea argumental.*



*Pese a su aparente fragilidad, **Ayame** es una despiadada y eficaz asesina.*





*Con sus conocimientos de artes marciales, **Tesshu** no necesita ningún arma.*

Sin piedad



Las secuencias de los ataques por sorpresas han sido uno de los aspectos más mejorados respecto a los *Tenchu* de **PSone.** Las muertes provocadas por **Tesshu** son escalofriantes.



UNO CONTRA UNO
Se ha incluido un modo para dos jugadores, tanto en *Versus* como en colaboración.



TESSHU FUJIOKA
Doctor de día, asesino de noche, es la mayor novedad que presenta este *Tenchu.*



ENEMIGOS MÁS LISTOS
Capaces de detectarte con la vista a mucha más distancia que en los anteriores *Tenchu.*

Rikimaru y Ayame visitan por fin PS2

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > K2C País > Japón

Tras dos memorables entregas en **PSone**, la franquicia *Tenchu* da el salto a **PS2**, aunque no a manos de sus creadores originales, **Acquire**. Un nuevo equipo de desarrollo, **K2C**, formado por antiguos componentes de **SNK**, **Capcom** y **Squaresoft**, se ha hecho cargo de la saga, enriqueciéndola con no pocas novedades al margen de la lógica evolución gráfica. Un tercer personaje, el doctor **Tesshu**, hace su debut junto a **Rikimaru** y **Ayama**. A diferencia de estos dos, **Tesshu** no necesita más armas que sus propias manos y sus conocimientos en artes marciales y anatomía, aunque tampoco hará ascos a recoger las armas del enemigo caído para facilitar un poco más su misión. En un **Japón** antiguo recreado con todo detalle, estos tres asesinos desempeñarán su tarea de asesinos a sueldo utilizando para ello todos y cada uno de los legendarios recursos de los *ninja*. Desde emular sonidos de animales para despistar a los guardias hasta la utilización de bombas de humo, dardos y *shurikens*. Han perdido la capacidad de nadar como se mostraba en *Tenchu 2*, pero a cambio disponen de ataques por sorpresa aun más vistosos y la posibilidad de adquirir movimientos especiales al encadenar unas cuantas muertes por la espalda. El panorama de **PS2** está más disputado que el de **PSone** cuando los *Tenchu* reinaban, con rivales tan duros dentro del mismo género como *Hitman 2*. ***Wrath Of Heaven*** tendrá que pelear muy duro para conseguir el mismo prestigio y popularidad que sus dos antecesores. **NEMESIS**

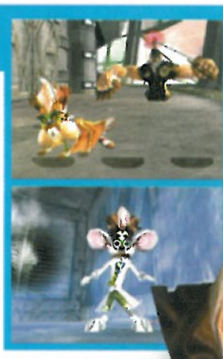
Wrath Of Heaven conserva la mecánica de los anteriores Tenchu, con algunas novedades



*En **Dr. Muto** hay elementos que se remontan a los inicios del género de platafor-mas como los barriles.*

Transformaciones

A pesar de sus «problemillas» con los experimentos científicos, el **Dr. Muto** sí ha obtenido éxito en uno de ellos. Gracias a él ahora puede mutarse en diferentes animales lo que le permitirá usar las habilidades de cada uno para superar determinados obstáculos durante el juego. Un ratón, un gorila, una araña o un pez son algunas de las formas que puede adoptar el simpático científico protagonista.



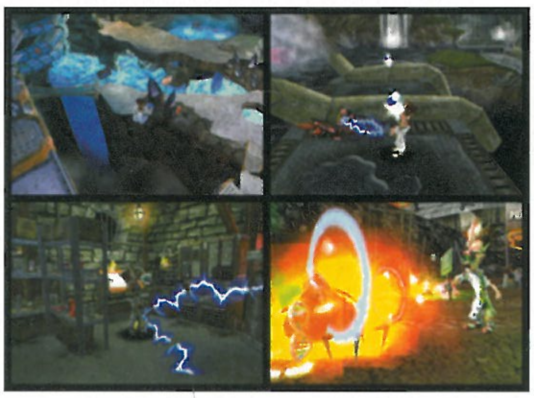






La compañía Midway rescata el espíritu más clásico del género plataformas







*El aspecto de escenarios y personajes de **Dr. Muto** se decanta por un estilo cómico que se ve reflejado en el argumento y los gags del juego.*

Dr. Muto

Diversión y plataformas para PlayStation 2

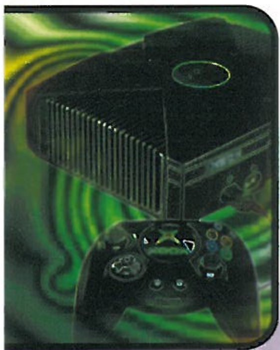
Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Midway País > Estados Unidos

Midway recupera el estilo jocoso de viejas glorias como **Earthworm Jim**, uno de los personajes más emblemáticos de **Shiny Entertainment**, en un divertido juego de plataformas para **PS2**. Aunque ***Dr. Muto*** también contará con sus correspondientes versiones para **Xbox**, **GameCube** y **Game Boy Advance**. El juego nos pone en la piel de un científico loco que ha destruido su propio planeta cuando investigaba una nueva fuente de energía. Es el clásico antihéroe al que le ocurren todo tipo de situaciones hilarantes. Desde su laboratorio puede acceder a cuatro planetas en los que tendrá que recolectar los elementos necesarios para recomponer su extinto mundo. El viaje le conducirá a lo largo de 22 niveles donde tendremos que utilizar todas sus habilidades, desde un arma de su invención hasta su capacidad para transformarse en diversas formas animales para aprovecharse de sus características y así poder avanzar. **Midway** ha preparado un entorno gráfico impresionante para dar vida al juego, aunque explotando la vertiente cómica, tanto de los personajes como de los escenarios. La mecánica sigue patrones clásicos del género de plataformas con saltos al límite, enemigos y todo tipo de obstáculos. La entrega para **PS2** saldrá a la venta en marzo. **R. DREAMER**



*La pistola de **Dr. Muto** le permitirá eliminar o dejar atontados durante unos segundos a sus enemigos.*

supernuevo





Shen Mue II

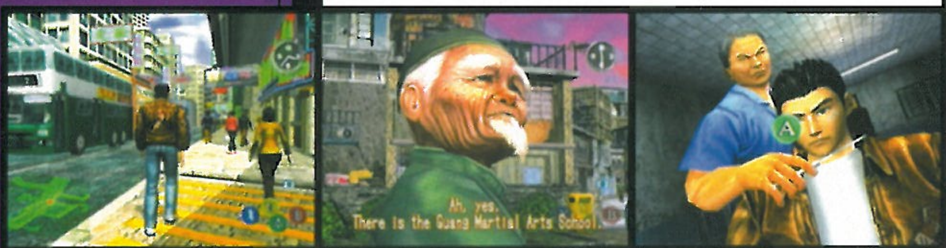




Los mejorados efectos de luz de la versión **Xbox** ponen de manifiesto un ambiente nocturno más realista.







Los QTE (Quick Time Event) de **Shen Mue II** son más largos, emocionantes y complejos que los de la primera entrega.



A lo largo de la aventura podremos jugar en algunas de las coin-op más populares de **Yu Suzuki**. Hang-On, Space Harrier, Out Run y After Burner.



Diferencias...



Aunque esta versión es un *port* directo de **DC**, los gráficos poseen mayor resolución, el motor es más estable y no se ralentiza, las cargas son más cortas, se han mejorado los efectos de luz y humo. Las voces están en inglés, podremos hacer fotografías en todo momento y aplicar cuatro filtros a la imagen.

El mito de Yu Suzuki

Género > **F.R.E.E.** Formato > **2 DVD-ROM** Compañía > **Microsoft** Programador > **Sega-AM2** País > **Japón**

Cuando los ecos de la desaparición de la antológica saga de **Yu Suzuki** resuenan con más fuerza que nunca, **Microsoft** nos brinda la última oportunidad de disfrutar con la segunda entrega en **Xbox**. *Shen Mue* inauguró el género *F.R.E.E.* (*Full Reactive Eyes Entertainment*) y pulverizó todos los parámetros lúdicos del momento con un desarrollo variado e innovador. La enorme calidad gráfica y la vida que manaba de todos sus complejos entornos le convertían en un pequeño universo a nuestra completa disposición. El segundo episodio puso al límite el *hardware* que le dio vida, **Dreamcast**, que exprimía su potencial al doscientos por cien para gestionar la fábula digital de **Yu Suzuki**. Tras la desaparición de **DC**, **Sega-AM2** decidió recrearlo en **Xbox**. Los programadores han hecho un *port* a la altura de las circunstancias y aunque su arquitectura gráfica sea similar a la versión **DC**, contaremos con mayor resolución, mayor estabilidad en el motor 3D (25-30 *frames*), nuevos efectos de luz y humo, y tiempos de carga optimizados. Además, las voces han sido traducidas al idioma anglosajón, se ha incluido la posibilidad de sacar fotos durante la aventura y la curiosa función de aplicar cuatro filtros diferentes a la imagen. Por lo demás, las más de 20 horas de aventura permanecen intactas. La versión **USA** incluye un DVD extra con un resumen de lo que aconteció en el primer *Shen Mue* para todos aquellos que no tuvieron la oportunidad de jugar a esta maravilla en su día. En marzo estará en **España**. **THE ELF**

> Es más que posible que Shen Mue II para Xbox sea el último capítulo jugable de la saga



*Antes de emprender la aventura, **Rau** podrá acceder a un lugar de entrenamiento con el fin de aprender cómo se realizan los 5 movimientos principales de ataque.*

▮ El sistema de combates utilizado está basado en un proceso de lock-on que permite predeterminar al enemigo ▮





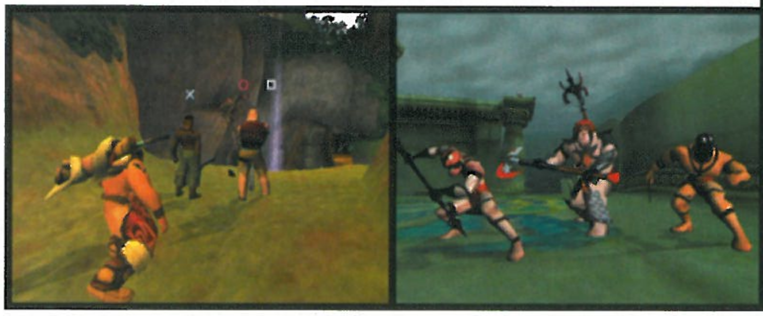
UN ARSENAL SALVAJE
A lo largo de la aventura **Rau** dispondrá de 4 tipos de armas, como un puñal, una espada y un arco.



ARENAS DE BATALLA
Si completas todos los desafíos de **Baumusu** de cada fase activarás este peculiar modo.



EL ARCO DE RAU
Desde una perspectiva en primera persona podrás abatir a muchos enemigos sin necesidad de enfrentarte cuerpo a cuerpo. Sólo apunta y dispara.



Fau Usu Faahu es uno de los 5 combos más difíciles de realizar, pero sin duda el más efectivo.



The Mark of Kri





*En algunas situaciones **Rau** deberá ocultarse del enemigo y con sigilo atacarle por sorpresa.*

Confía en Kuzo

Un águila imperial acompañará a **Rau** en su travesía. Podrá enviarle a cualquier lugar y a través de sus ojos veremos la posición del rival.



Una leyenda colmada de salvajes duelos

Género > Acción/Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Sony C.E.   Programador > San Diego Studios   País > Estados Unidos



*Una de las misiones propuestas por **Baumusu** será aniquilar a 5 enemigos con el ataque Fua Toko Rutu.*

Si algo despunta en este juego de acción, no es sólo su original sistema de combates, sino su «tierna» imagen, semejante a títulos de **Disney**, mezclada con unas secuencias de lucha realmente encarnizadas. Su estética puede que confunda, pero su desarrollo desvela claramente sus intenciones. Mitad *Tenchu*, mitad *Mortal Kombat*. Con una historia con toques medievales procedentes de culturas ancestrales y una acción que recuerda a los *fatalities* de la saga de **Midway**, ***The Mark Of Kri*** ofrece al jugador la posibilidad de realizar descabellados y sangrientos *combos* al ejecutar (en el momento justo) una combinación de botones. Así, la mecánica de lucha utilizada está basada en un proceso de *lock-on* que predetermina al enemigo que hay que atacar con un botón del *pad* (ya sea X, Cuadrado o Triángulo) para después, con tan sólo pulsar el botón correspondiente a cada oponente, agredir a uno en particular. Aún así, no todo son duelos brutales, también hay cabida para el misticismo, el espionaje y la estrategia. En definitiva, no nos engañemos, pues aunque su apariencia es infantil, es un título bastante adulto ya que requiere habilidad y templanza en unas acciones especialmente «gores». ➾ ANNA







Jurassic Park: Operation Genesis



Arriba a la izquierda podréis ver las funestas consecuencias para los visitantes que tienen los T-Rex sueltos.



Misiones

Si te cansas del lento desarrollo, pero entretenidísimo, del modo *Genesis*, puedes jugar unas cuantas misiones, que consisten en realizar diferentes objetivos. Desde hacer fotos a dinosaurios, hasta llevarlos a su cerca o sedarlos.



Los desastres naturales y los accidentes también son importantes en el juego



Crea, gestiona y dirige todo un Parque Jurásico

Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Blue Tongue País > Australia

Si eres amante de los juegos tipo *Theme Park*, estás de enhorabuena. ***Jurassic Park Operation Genesis*** viene a rellenar esa sequía de juegos de este tipo que sufríamos los usuarios de consola. En esta ocasión, y con los personajes de la peli como protagonistas, controlaremos a todo el equipo que gestiona un Parque Jurásico. De esta manera, y partiendo de una isla que podremos diseñar también como queramos, construiremos todas las instalaciones necesarias para levantar el parque. Desde los cercos y alambradas para los dinosaurios, hasta los caminos, el helipuerto, los establecimientos de comida, los lugares de descanso, los baños o las atracciones, todo estará bajo el control de jugador. De esta manera, si construimos una zona para albergar dinosaurios carnívoros, habra también que construir una torreta para que los visitantes puedan observarles, un lugar donde puedan recibir alimento, etc... Y no sólo eso, también habrá que controlar la limpieza del parque, contratar *rangers* que puedan solucionar cualquier incidente y sedar o acabar con cualquier dinosaurio peligroso que se escape, habrá que buscar vacunas por si enferman los dinos, etc... Pero no sólo eso, ya que además de gestionar económica y estructuralmente el parque, tomaremos parte activa en la creación de dinosaurios, fletando expediciones para lograr fósiles y ámbar con las que conseguir el ADN necesario para su desarrollo. THE SCOPE

Las instalaciones del parque y la producción y mantenimiento de dinos son la base del juego

Circuitos

Las Vegas, Hong Kong, Italian Alps, Black Forrest, Rome, Sydney, París, Tokyo, Pacific Highway y el circuito de pruebas Italian Test Track son los entornos en los que se enmarcan los circuitos.





Todos los coches están sujetos a daños, que se representan con deformaciones, pérdidas de pintura, rotura de lunas, daños en las suspensiones...



Todo un desfile de modelos con los coches más legendarios del fabricante italiano





Lamborghini

Rage hace un homenaje al legendario «Spirito Del Toro»

Género > conducción Formato > DVD ROM Compañía > Rage Programador > Rage País > Reino Unido

Al igual que Kujù hizo con **Lotus** en *Lotus Challenge*, **Rage** destripa otra marca legendaria, **Lamborghini**, incluyendo todos los modelos de su historia (desde 1964 hasta nuestros días) en un juego que homenajea a los vehículos que convirtieron a este fabricante en un objeto de deseo de cualquier amante de los coches. De esta manera, preparaos para disfrutar con nombres míticos de la historia de la automoción, como el Urraco, el Jalpa, el Silhouette, el 350 GT, el Miura, el Countach y, por supuesto, el Diablo y el Murciélago, la más reciente creación de la casa. El juego incluye varios modos, la mayoría los habituales de un título de estas características, a los que hay que añadir los retos, que no son otra cosa que apuestas contra millonarios poseedores de «Lamborghinis» que no dudarán en poner sus dólares en liza. El diseño de los coches es lo que más asombra, con unos brillos y unos detalles que hacen de ellos la más fiel representación de estos modelos jamás digitalizada. Entre otras cosas interesantes, también destacan los daños que sufren todos los coches y la posibilidad de jugar *On-line*, o de conectar 8 **Xbox** y jugar en red. Ideal para fanáticos de las 4 ruedas. **THE SCOPE**



El juego incorpora un modo multiplayer para 4 jugadores simultáneos y será de los primeros juegos de consola que permitirá disputar carreras completas On-line con conexiones de banda ancha.



Panzer Dragoon Orta









El juego se encuentra totalmente traducido al castellano, para que disfrutemos como nunca de esta maravillosa aventura.



Dragones

El jugador cuenta hasta con tres cabalgaduras diferentes, Ala Básica, Fuerte y Ligera. Cada una se adapta mejor a un tipo de combate siendo preciso elegirlas en el momento adecuado para aprovechar sus características, más agilidad, mejor ataque, etc.





La evolución del clásico de Sega sólo para Xbox

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Smilebit País > Japón

Panzer Dragoon nos deparó algunos de los capítulos más gloriosos de la desaparecida **Saturn**. Desde su llegada al mercado japonés allá por 1995, se sucedieron dos títulos más, *Panzer Dragoon II Zwei* y un *RPG* llamado *Panzer Dragoon Saga*. El éxito creó una multitud de seguidores que han visto recompensada su espera con el desarrollo de ***Panzer Dragoon Orta*** para **Xbox**. Lo primero que destaca de este juego es la calidad de sus gráficos. Ante nuestros ojos se representa un increíble mundo de fantasía habitado por dragones y gigantescos engendros mecánicos. Los bellos entornos se desplazan con una suavidad impresionante dejando que el jugador se centre por completo en la acción, que tan sólo cesa durante las secuencias de vídeo a lo largo de los 10 niveles que comprende ***Panzer Dragoon Orta***. Por si esto fuera poco, el juego cuenta con Dolby Digital 5.1 para hacer de esta fabulosa aventura a bordo de un dragón una experiencia inolvidable. Pero **Smilebit** nos tenía reservada una última sorpresa, entre los extras del DVD hay una versión del *Panzer Dragoon* original, así como una enciclopedia de lugares, criaturas y personajes, arte de la saga y mucho más. Sin duda, este va a ser un título imprescindible para cualquier usuario de **Xbox**. R. DREAMER



FINAL BOSSES
En un *shoot'em-up* de este corte no podían faltar unos increíbles y poderosos jefes finales que son todo un deleite para la vista.



El concepto de las dos primeras entregas se ha unido a un impresionante engine 3D





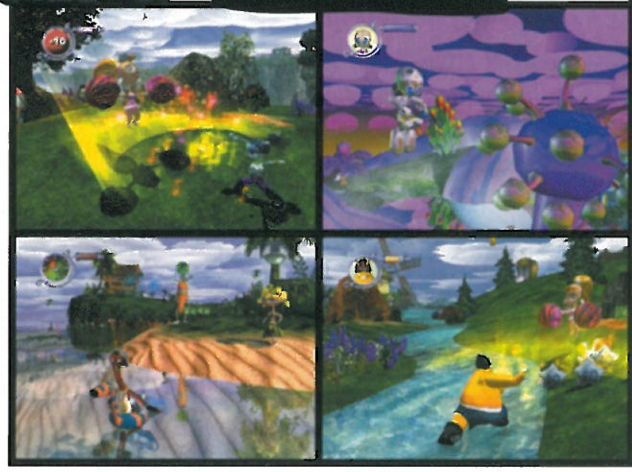


Para superar cada escenario será indispensable interactuar con los personajes.



*Siguiendo las pautas impuestas por sus dos predecesores, en **ToeJam & Earl III** también encontraremos un modo para dos jugadores.*

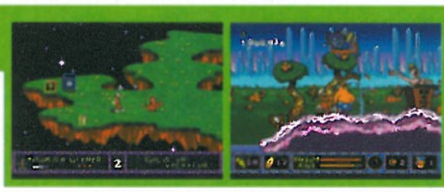






Los orígenes

ToeJam & Earl III mezcla grandes dosis de exploración, como en la primera entrega, con el desarrollo *arcade* de la segunda.





ToeJam & Earl III: Mission to Earth

El esperado regreso de los alienígenas raperos

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Visual Concepts País > Estados Unidos



El oldschool regresa al mundo lúdico de la mano de los alienígenas **ToeJam**, **Earl** y su nueva acompañante, **Latisha**. ***Toe Jam & Earl III*** ha sido creado por **Visual Concepts** y une en un sólo juego el alto componente de exploración del primer título de la saga con el desarrollo *arcade* y plataformero del segundo, todo enmarcado en un inmejorable motor gráfico. El desarrollo del juego nos llevará a la tierra con dos objetivos principales: recuperar los vinilos robados a *Funkopotamus* (que nos irá dando instrucciones a lo largo del juego) y eliminar el «anti-funk» de la Tierra. ***ToeJam & Earl III*** es un título muy simple, accesible a todo tipo de jugador, y a la vez muy completo, con una gran cantidad de escenarios por recorrer y de elementos por recoger. Al igual que en las dos anteriores entregas, ***Mission To Earth*** permite recorrer el extraño mundo del juego, habitado por seres como animadoras *kickboxers*, con dos jugadores (*split-screen*). Aunque, visualmente, la creción de **Visual Concepts** parece muy simple, su motor gráfico posee algunas de las texturas con más calidad que hemos visto en la potente máquina de **Microsoft**. Entre las características de esta nueva entrega del clásico de **Sega** destaca la posibilidad de descargar nuevos niveles y extras a través de **Xbox Live**. ➾ DOC



MORTAL K

Sin la ayuda de John Tobias, Ed Boon consigue potenciar hasta niveles insospechados el adjetivo jugable, en la saga que todos reconocíamos sólo por su violencia y comicidad.







*Aunque, al comienzo del juego, veremos como **Liu Kang** es asesinado a manos de **Shang Tsung**, algunos personajes tan carismáticos como **Scorpion** o **Sub-Zero** han regresado*

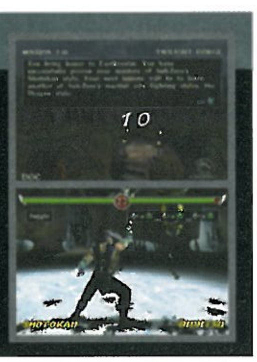


La única saga de lucha de origen norteamericano capaz de plantar cara a los grandes del género llega a su quinta entrega, comenzando su andadura en las máquinas de última generación con el más trabajado y completo título de la serie. Creado originalmente por **John Tobias** y **Ed Boon**, la saga *Mortal Kombat* ha pasado desde su aparición en 1992 por prácticamente todos los sistemas de entretenimiento doméstico, y ahora le toca el turno a la generación de 128 *bits*. Por primera vez en la historia de la saga, **John Tobias** no ha intervenido en el desarrollo del juego y, lo que es más importante, al fin se le ha dado mucha más importancia a la jugabilidad que a la sangre y los *fatalities*. En ***MK:DA***, cada uno de los 23 personajes disponibles (11 de ellos secretos) posee tres dife-

▌Deadly Alliance puede presumir de ser el más jugable y completo de la saga de Midway ▌

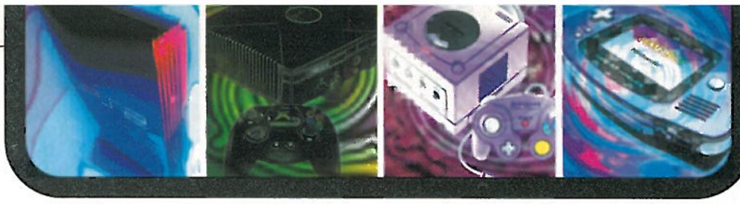
Modo Konquest

En este peculiar modo seremos instruidos en el sistema de cambio de técnica introducido en ***Deadly Alliance*** y aprenderemos los mejores *combos* de cada uno de los personajes del juego. Además, ganaremos *Koins*, moneda con la que compraremos extras de todo tipo en el tenebroso modo *Krypt*.





*En **Deadly Alliance** no podía faltar el «Goro de turno». Su nombre es **Molloch** y es inmune a los golpes especiales.*









OMBAT: DEADLY ALLIANCE

El hielo se volverá contra ***Sub-Zero*** *si intenta congelar dos veces a su rival.*



Las armas restan mucha más energía que los golpes normales.



Casi todos los escenarios del juego son interactivos. En ellos encontraremos fuentes de ácido (muy dañinas), bloques de hielo que se destruirán con el cuerpo de los personajes, estatuas, etc.

rentes técnicas de lucha, que implican el uso de dos estilos de artes marciales reales (*Kenpo, Jiu Jitsu, Karate*, etc.) y un arma blanca (*sai, nunchaku, butterfly*, etc.). Una simple pulsación de botón nos hará pasar por las diferentes técnicas en cualquier momento del combate, incluso en mitad de un *combo*, dando la posibilidad de crear combinaciones de altas cantidades de golpes en los que se verán implicadas las tres artes marciales. La profundidad del apartado jugable no se queda ahí, ya que ***MK:DA*** presenta unos personajes muy diferenciados, con gran variedad de movimientos y apenas golpes «genéricos», golpes especiales, *power-ups, combos chain, juggles* y, cómo no, *fatalities*. Ahora, cada personaje sólo podrá ejecutar un *fatality*, en el que no influirá la posición de los personajes y cuya ejecución resulta casi tan simple



Los personajes poligonales le dan una nueva dimensión a los famosos fatalities.





Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Midway Jugadores > 1-2
Modos > 3 Personajes > 12+11 Secretos Extras > 667 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés. Grabar Partida > Según Conso

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,1	8,9	9,2	9,1	9,2
Xbox	9,2	8,9	9,2	9,1	9,2
PS2	9,1	8,9	9,3	9,1	9,2

GRÁFICOS: Por primera vez, el apartado técnico de un Mortal Kombat puede compararse al de beat'em-up similares, de la talla de Tekken 4 o Virtua Fighter 4. La versión Xbox supera ligeramente a las otras dos.

MÚSICA / FX: Deadly Alliance rescata el estilo épico-tétrico de las primeras entregas de la saga y adapta perfectamente cada melodía al entorno mostrado. Muchas de las voces recuerdan a las de anteriores Mortal Kombat.

JUGABILIDAD: Sin duda, MK:DA es el más jugable de la saga. Lo mejor de todo es la posibilidad de modificar la técnica de lucha de nuestro personaje en cualquier momento. Los luchadores son muy diferentes entre sí.

DURACIÓN: Además del modo Arcade (y el eterno Versus), el título de Midway ofrece un larguísimo Tutorial (modo Konquest) y la posibilidad de descubrir hasta 667 diferentes extras. Tendrás Mortal Kombat para rato.

MEJOR VERSIÓN

Los tres MK:DA son casi idénticos, pero los gráficos de XBOX destacan ligeramente por su gran calidad.







TEST YOUR MIGHT
Deadly Alliance recupera el famoso *Bonus* presentado en el primer *MK* y añade una modalidad llamada *Test Your Sight*, una versión del famoso «juego de los trileros».



VÍDEO DE ADEMA
Entre los extras del juego encontraremos el vídeo musical «Immortal» de **Adema**, que muestra imágenes de ***MK:DA***.



POWER-UP
La segunda técnica de lucha permitirá utilizar diferentes *power-ups*, dependiendo del personaje seleccionado. La mayoría aumentan la fuerza o rellenan energía.



LA HISTORIA DE MK
Un vídeo nos mostrará la evolución de la saga de **Tobias** y **Boon**, desde su concepción hasta ***Deadly Alliance***.

El apartado gráfico de MK:DA es comparable al de títulos como Tekken 4 o Virtua Fighter 4





*El fatality de **Kano** es muy similar al de la primera entrega, aunque muchísimo más salvaje.*







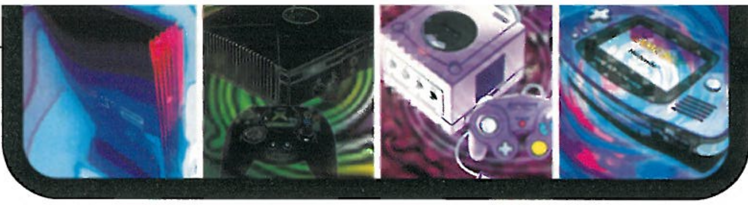
como en el primer *MK*. Además de un control preciso y una ingente cantidad de movimientos, en el apartado jugable de ***MK:DA*** también destacan el modo *Konquest*, un Tutorial que nos enseñará todos los movimientos de cada personaje y el modo *Krypt*, donde podremos conseguir un total de 667 diferentes extras. Entre ellos encontraremos vídeos, cómics, personajes secretos, *sketches*, trajes alternativos, etc. Aunque **Midway** aseguró que el apartado gráfico se diferenciaría de una versión a otra (**GC** mostraría unos gráficos más exagerados, como de dibujos animados, mientras que **Xbox** poseería unas texturas más detalladas y más limpias), la verdad es que las tres versiones son casi idénticas, dignas rivales de títulos como *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*. ***Deadly Alliance*** muestra unos personajes detallados y magistralmente animados con técnicas de *motion capture* y unos escenarios gigantescos e interactivos. Por primera vez nos encontramos ante un *Mortal Kombat* capaz de rivalizar con los grandes del género de la lucha contemporánea. ➜ DOC

La jugabilidad deja en un segundo plano a la sangre y los fatalities en MK: Deadly Alliance



The Krypt

En estas oscuras catacumbas se ocultan un total de 667 extras, entre los que encontraremos vídeos, ilustraciones, *sketches*, personajes secretos, trajes alternativos, etc. Cada uno de los extras nos costará una determinada cantidad de *Koins*, monedas que conseguiremos con cada combate ganado.



GAME BOY ADVANCE

Menos MK: Mythologies y Special Forces, la **saga** creada por Tobias Y Boon **siempre** ha llegado a las consolas **«de moda»**, y GBA no iba a ser una **excepción**.











A la derecha, una imagen de «La Kripta», donde se ocultan hasta 120 extras.



Fatalities

El detalle más significativo de la saga de **Midway** se ha mantenido intacto (sangre, vísceras...) en esta versión portátil. La simplicidad para ejecutar los *fatalities* en ***Deadly Alliance*** es comparable a la del primer *Mortal Kombat*, algo que los usuarios más torpes (y con menos memoria) sabrán apreciar.





A excepción de la brillante conversión a **Game Gear** del primer *Mortal Kombat*, **Midway** no ha sabido transmitir la esencia de su más importante saga a las consolas de bolsillo y ***MK:DA*** es buena muestra de ello. ***Deadly Alliance*** hace un impresionante uso del *hardware* de **GBA**, poniendo en pantalla detallados escenarios 3D y personajes prerrenderizados, pero es la jugabilidad donde la versión portátil del mejor *MK* se nos queda algo corta. El control ha sido adaptado a **GBA** de un modo muy eficaz, pero **Midway** se ha dejado en el tintero el original sistema de *combos* que las versiones para 128 *bits* poseen.

Es una lástima que el apartado jugable no haya sido tan trabajado como el motor gráfico

Ésto, unido a la limitada IA de los enemigos, convierten los combates en un aburrido trámite entre *fatalities*. Lo único que nos mantendrá jugando a esta versión es «La Kripta», donde descubriremos un total de 120 extras de todo tipo. **DOC**

Género > Beat'em-up Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Virgin Play Programador > Midway Jugadores > 1-2
Escenarios > 10 Extras > 120 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (Varios Perfiles)

GRÁFICOS 9,0
Midway ha recreado en Game Boy Advance el motor gráfico de las versiones para 128 bits de un modo insuperable. Lo mejor son sus escenarios tridimensionales y la sensación de movilidad 3D que transmiten.

MUSICA / FX 9,0
La banda sonora de la portátil de Nintendo resulta casi idéntica a la de las versiones de 128 bits. Midway ha incluido todas las voces, aunque algunas de ellas son compartidas por varios personajes.

JUGABILIDAD 7,7
Aunque el control ha sido adaptado a los cuatro botones de GBA de la forma más eficaz posible, se ha perdido totalmente el original sistema de combos. La IA de los enemigos brilla por su ausencia.

DURACIÓN 8,3
Si no fuera por la cantidad de extras que atesora «La Kripta», Deadly Alliance no duraría en las manos de un buen aficionado a los juegos de lucha ni un solo día. El modo Versus también le da algo de vida.

GAME BOY ADVANCE
8,4 GLOBAL

PLAYSTATION 2

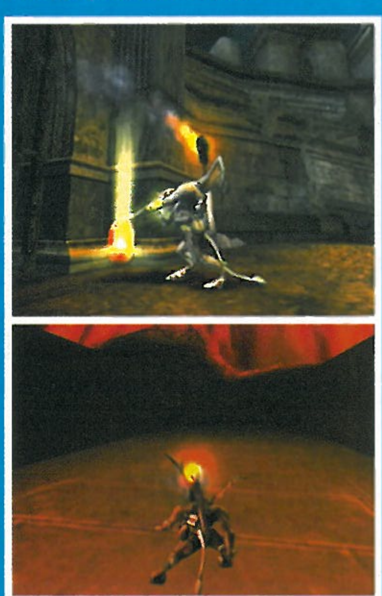
PRIMAL

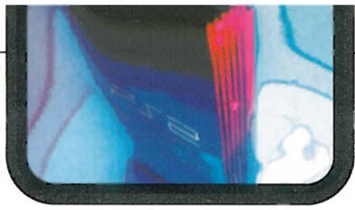


La aventura más **esperada** y largamente anunciada llega hasta PS2 en forma de cuento oscuro y **tenebroso,** en el que nosotros somos los **protagonistas.**

Scree, la gárgola

Nuestro compañero de aventuras, al que podremos controlar en cualquier momento pulsando *Select*, además de servir de reservorio de la energía que necesita **Jen**, posee diferentes habilidades derivadas de su constitución pétrea. Podrá poseer algunas estatuas, escalar paredes y convertirse en piedra en cualquier momento.



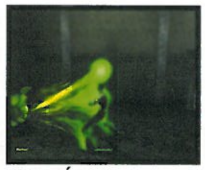




HABILIDADES
Cada una de las formas demoníacas de **Jen** posee diferentes aptitudes



HOSPITAL
Jennifer comenzará su aventura tendida en la cama de un hospital.



ENERGÍA
Para poder transformarse **Jen** necesitará de la energía de **Scree**.



MATERIAL EXTRA
Según vayamos avanzando podremos acceder a nuevas escenas.

Tras más de dos años de desarrollo, por fin tenemos entre nuestras manos la versión definitiva del proyecto más ambicioso de los estudios de programación europeos de **Sony**. La aventura nos pone en la piel de **Jennifer Tate**, una joven estudiante que, tras el secuestro de su novio por parte de una demoníaca criatura, se ve transportada a un extraño mundo habitado por seres de pesadilla. En este universo aprenderá, gracias a **Scree** (una pequeña gárgola que la guiará en todo momento) a desarrollar sus aptitudes para la supervivencia. A medio camino entre la aventura y el arcade, y excluyendo los elementos de plataformas, ***Primal*** es un título diferente a todas las aventuras en tercera persona aparecidas hasta la fecha en **PS2**. Diferente porque tanto el elemento de exploración (diálogos con los personajes secundarios, las pistas que nos ofrecerá **Scree**, el cuidado guión) como el de lucha, con cuatro estilos diferentes para combatir y multitud de golpes, combos e incluso ataques finales, han sido trabajados para crear un conjunto excepcional, que ofrece al jugador un desarrollo que engancha desde el principio, invitándonos a descubrir lo que se oculta en el mundo de ***Primal***. El apartado técnico está a la altura. Las cuatro zonas son muy diferentes entre sí, pero todas ellas ofrecen grandes escenarios con detalladas texturas, y sin un atisbo de ralentización. DANI3PO

▮ Los intensos combates y la exploración de los escenarios son la base de este gran juego ▮







*Con el pad direccional accederemos a cada una de las cuatro transformaciones posibles de **Jen**. El efecto creado para mostrarlas es espectacular.*





*El **Nexus** es el primer lugar de **Primal** que visitaremos. Se trata de una especie de pasaje que conecta cada uno de los cuatro mundos: **Solum**, **Aetha**, **Aquis** y **Volca**. En él habita **Chronos**, una legendaria criatura que se encarga de velar por el equilibrio entre el bien y el mal, y que se encuentra encadenada a una gigantesca máquina. Su papel en el desarrollo del juego será crucial.*



Estos portales circulares nos servirán para teletransportarnos entre los diferentes mundos, y también entre distintas zonas dentro de cada mundo, evitando largas caminatas innecesarias.



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Cambridge Studio Jugadores > 1
Mundos > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (400 KB)

GRÁFICOS 9,5
La resolución empleada a la hora de crear el mundo de Primal, junto con la fluidez con la que se mueve el entorno, hacen de este juego uno de los más bellos de PS2. Te enamorarás de los personajes.

MÚSICA / FX 9,2
La música sólo hace acto de presencia en algunos momentos, como en los combates. Se ha utilizado el sonido Dolby Digital Pro Logic II. Las voces se encuentran dobladas en un perfecto castellano.

JUGABILIDAD 9,3
Aparentemente el control de los dos protagonistas es muy limitado, pero pronto descubrirás las múltiples posibilidades de interacción con el entorno. Los combates parecen propias de un juego de lucha.

DURACIÓN 9,5
Cuatro gigantescos mundos a explorar, interconectados entre sí. Más de veinte horas de juego, dependiendo de tu pericia, te esperan en este título. Lo mejor es que jamás te quedarás atascado en su desarrollo.

PS2 **9,4 GLOBAL**

PLAYSTATION 2

WILD AR



*Los personajes secundarios de **Wild Arms 3** jugarán un papel importante en la aventura.*



La **legendaria** saga de MediaVision retoma los **valores clásicos** de anteriores capítulos y se convierte en el segundo **mejor** RPG de PS2.

Aunque hay que puntualizar que es el segundo mejor *RPG* de los territorios PAL, ya que en Japón juegos como *Suikoden III* podrían considerarse superiores. Pero éso no resta méritos a un título que, bebiendo de las reposadas pero límpidas aguas de los dos anteriores episodios, ha sabido evolucionar gráficamente y mantener la solidez y clasicismo de su estirpe. Así fue, es y será *Wild Arms*, un *RPG* por turnos que mezcla estética de *western* con elementos fantásticos y totalmente anacrónicos. Un desarrollo sin fisuras, un apartado gráfico no excesivamente espectacular pero sólido y efectivo, muchas horas de juego, secretos para parar trenes y una gran banda sonora son algunos de los elementos que han caracterizado a los *WA* desde el insuperable primer capítulo (1996) hasta hoy. Para esta ocasión se han creado cuatro personajes protagonistas (en vez de los tres de otras entregas), cada uno con su personalidad bien definida y que irán calando hondo en vosotros según avancéis en el juego. Los *Drifters* (es el nombre que reciben los aventureros) de esta ocasión son **Virginia**, **Clive**, **Jet** y **Gallows**. Tras el soberbio tetra-prólogo jugable, los personajes unirán sus destinos y surcarán las vastas y desoladas tierras de *Filgaia* a la que les espera un destino aún más terrible. El apartado gráfico del juego mantiene una calidad intachable, con un acertado uso del *cell-shading* y escenarios de cierta belleza aunque algo reducidos en dimensiones. No se puede decir lo mismo de los com-

Wild Arms 3 mantiene la solidez, la gran banda sonora y el clasicismo que identifican a la saga

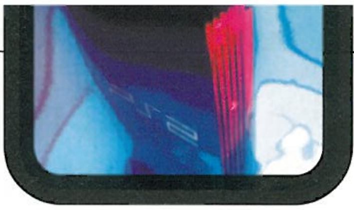
Combates

Aunque apenas ha cambiado el esquema respecto al primer *Wild Arms* se ha incluido movimiento continuo de los personajes durante las batallas, espectaculares combates a caballo y enfrentamientos estratégicos a bordo del *Sandcraft*.





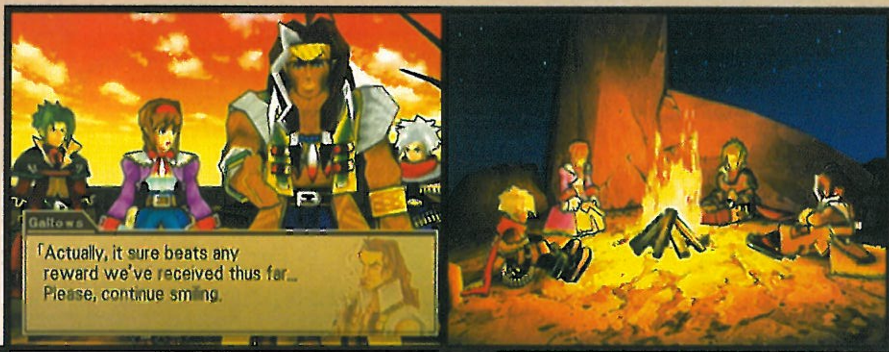
Si quieres avanzar sin problemas tendrás que mejorar tus ARM's constantemente.



MS 3



Aquí tenéis unas pantallas de anteriores ediciones: Wild Arms (1996) y Wild Arms 2 (1999).





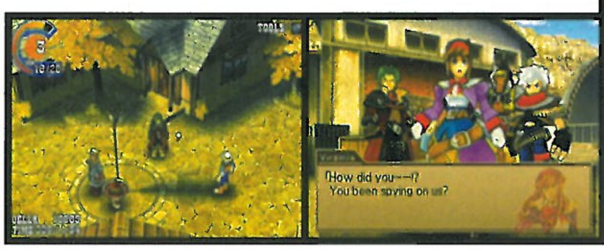


Después de FFX, Wild Arms 3 es el mejor y más completo RPG que hay en España para PlayStation 2

bates, bastante simples en recreación y desarrollo, muy largos y con magias, llamadas *Medium* en esta ocasión, de una calidad discreta. Afortunadamente la variedad está a la orden del día y combatiremos a pie, a caballo, a bordo de un *hovercraft*... **MediaVision** ha vuelto a elaborar un guión repleto de giros argumentales para convertir las 40 horas de juego en una experiencia inolvidable. Pero la cosa no acaba ahí porque a este tiempo de juego tendréis que sumarle todos los secretos y *side quests* (*Millennium Puzzles, Gunner's Heaven, Abyss*...). Todo esto y una BSO de gran calidad creativa y repleta de pegadizas melodías hacen de ***WA3*** el segundo mejor RPG de **Europa**. Lástima que no esté traducido. **THE ELF**



*Aunque al principio parece un asaltador de caminos del tres al cuarto, **Janus** irá adquiriendo importancia y poder durante el desarrollo del juego.*



*Gracias al cell-shading y a un filtro constante en pantalla, **Wild Arms 3** parece un auténtico cuento jugable.*



Como es habitual en la saga Wild Arms la secuencia de introducción es de gran calidad. Le acompaña una composición cantada.



MAPA DE FILGAIA
Cuando lo compres tendrás una idea global del escenario.



TRANSPORTE
A pie, a caballo, en tren, en *hovercraft*... Variedad ante todo.



RASTREO
Pulsa Cuadrado para buscar nuevos lugares.



PUZZLES...
...para amenizar las visitas a los *dungeons*.

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E./Ubi Soft Programador > MediaVision Jugadores > 1
Personajes > 4 Capítulos > 4 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Memory Card (35 KB)

GRÁFICOS 9,0
El cell-shading y un curioso filtro transparente dotan al juego de un peculiar y acogedor aspecto. El motor 3D es sólido y nunca baja de los 50 frames. Los combates son algo simples y poco espectaculares.

MÚSICA / FX 9,2
El compositor Michiko Naruke ha vuelto a elaborar inolvidables pasajes musicales con marcado acento de western. Hay tres composiciones cantadas. Siguen sin incluir voces en los Wild Arms.

JUGABILIDAD 9,2
Si ya has jugado a anteriores capítulos te sentirás como en casa y si no te adaptarás en cuestión de minutos. La curva de dificultad es benévola. Desgraciadamente los textos están en inglés.

DURACIÓN 9,3
Además de las 35 o 40 horas de rigor de WA3 para la aventura principal, encontraremos incontables extras, side quests y secretos como el Abyss, los Millenium Puzzles, el Gunner's Heaven...

PS2

GLOBAL 9,2



a fondo GAMECUBE





A pesar de su aspecto **desenfadado**, estamos ante un **extraordinario y completísimo** juego de golf. Las apariencias engañan.

ACE GOLF

Extras







A medida que ganemos torneos, nuestro equipamiento irá mejorando y así podremos afrontar con mayores garantías los retos posteriores. Hay un montón de palos, bolas y curiosos *items*.

Antes de nada y para que quede bien claro, recomendamos a todos los amantes de este deporte un excepcional y divertidísimo ***Ace Golf***. Es tan bueno y completo que es una de las pocas ocasiones en que podemos garantizar la plena satisfación tanto de los que jamás hayan jugado, como la de los expertos en la materia. Lo tiene todo. Manejo sencillo y efectivo, rigor en los golpes, gran variedad de situaciones, dificultad progresiva perfectamente programada, gran cantidad de pruebas y un montón de retos, hacen de ***Ace Golf*** una auténtica joya de la programación. Aunque el aficionado experto le pueda producir cierta ansiedad jugar al golf con unos muñecotes teniendo a **Tiger** por ahí, lo cierto es que este programa no tiene nada que envidiarle en la gran mayoría de los aspectos importantes. Si no fuera por la apariencia desenfadada de **Ace Golf**, estamos seguros de que muchos no dudarían por decantarse por la irresistible jugabilidad que los nipones suelen imprimir a sus juegos. Sus competidores cuentan con el realismo gráfico, los nombres y los campos, pero no creemos que ninguno pueda hacerle sombra en diversión e intensidad... y, que quede claro, sin sacrificar el rigor. **DE LÚCAR**





La máquina almacenará automáticamente los mejores golpes, aquellos que tengan un mérito especial.





Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Telenet Jugadores > 1-4
Campos > 7 Personajes > 14 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (10 Bloques)

GRÁFICOS 9,2
Los personajes y escenarios parecen sacados de los dibujos. Aunque este aspecto llega a un público más amplio, puede echar para atrás a los aficionados que asocien el realismo gráfico a la seriedad del juego.

MÚSICA / FX 9,0
Los efectos especiales no se han contagiado del diseño gráfico y son muy realistas. Las voces de los personajes y el público, ya es otro cantar, pero le pegan. No os perdáis la voz de la caddie Hanako.

JUGABILIDAD 9,6
Es el apartado más fuerte del juego. Sencillo de manejar, muy efectivo, realista y riguroso, es de lo mejor que recordamos en el género. Ideal para iniciarse y muy bueno para los que ya sean unos maestros.

DURACIÓN 9,5
Aunque al principio parece que acabaremos pronto, el salto de dificultad, las exigencias a partir de la tercera ronda y la enorme variedad de torneos y pruebas, nos entretendrán durante un montón de tiempo.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 9,3

SUPERJUEGOS



CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 27,50 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €
- ❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 45,00 € . Resto Países: 51,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

a fondo XBOX





UNREAL CHAMPIONSHIP

Xbox es la **única** consola capaz de **competir** en un género **dominado** por títulos creados para **PC**, sobre todo a partir de la **implantación** de Xbox Live.

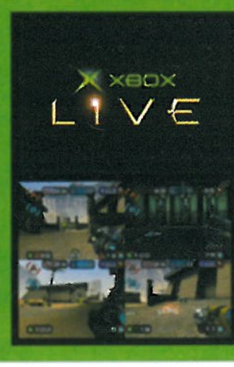
El concepto «torneo», introducido en el género de los *shoot'em-up* en primera persona por **id** con *Quake III: Arena*, es evolucionado por **Epic Games** en *Unreal Championship*, título paralelo a *UT 2003*, aparecido recientemente para **PC**. ***UC*** presenta una jugabilidad y una dificultad adaptada al *pad* de **Xbox**, nuevas armas como el arma eléctrica (*sniper*), nuevas posibilidades de ataque (*combo* de choque), doble salto, *power-ups* (adrenalina) y un impresionante motor gráfico. El *engine* 3D se mueve a unos 40 *fps*. y sufre algún bajón en su *frame rate*, pero hace gala de unos detallados escenarios y unos modelos 3D perfectamente animados y compuestos por un alto número de polígonos. Sin duda alguna, lo mejor de ***UC*** es la posibilidad de jugarlo a través de **Xbox Live**. ➾ **DOC**





Xbox Live

En cuanto se implante el sistema de juego *On-line* de **Microsoft**, podremos jugar a través de **Internet** y descargarnos nuevos niveles y extras para el juego.



A través del sistema Xbox Live podremos jugar On-line y descargar nuevos escenarios

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Epic Games Jugadores > 1-4 (8 Live) Escenarios > 35 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (16 Bloques)

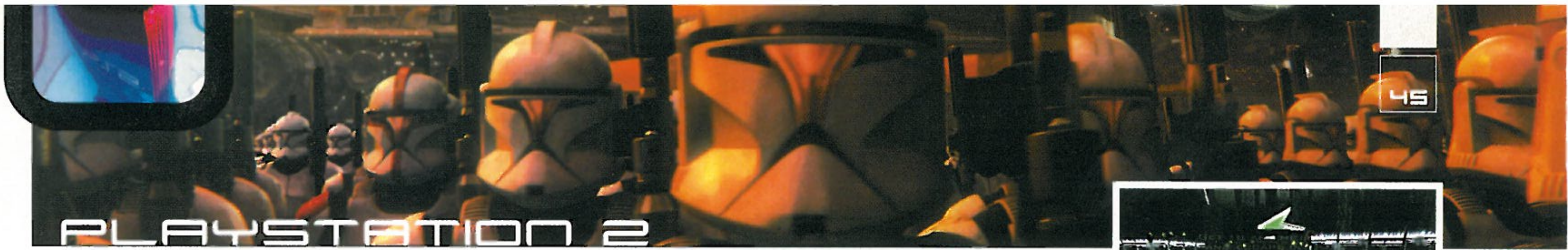
GRÁFICOS 8,7
El único pero que le encontramos al motor de Unreal Championship es su bajo e inestable frame rate, ya que presenta gigantescos escenarios llenos de efectos gráficos y unos modelos muy detallados.

MÚSICA / FX 8,9
La banda sonora, de corte neo-punk/épico/futurista, recuerda a los anteriores títulos de la saga. Todas las voces del juego, incluidas las de los insultos, han sido perfectamente dobladas al castellano.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque nos costará muchas partidas, tarde o temprano aprenderemos a acceder a todas las acciones posibles desde el pad de Xbox (en lugar de un teclado). Eso sí, con la dificultad al máximo odiarás el pad.

DURACIÓN 9,2
Las cinco diferentes ramas en las que se divide el modo para un solo jugador son más que suficientes, pero el sistema Xbox Live le da una vida prácticamente infinita al título creado por Epic Games.

XBOX **8,8** GLOBAL





En momentos puntuales tendrás que descender del vehículo para combatir cara a cara, con la única ayuda del sable láser y el uso de La Fuerza.

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Tras el gran **estreno** en GameCube, las multitudinarias **batallas** de las Guerras Clon se **extienden** a PS2.







Con poco más de un mes de diferencia respecto al lanzamiento en **GameCube**, los usuarios de **PS2** van a poder ver y participar de la contienda bélica más decisiva de la historia de *Star Wars: Las Guerras Clon*. La batalla de *Geonosis*, punto final del *Episodio II* es el prólogo a las 16 emocionantes misiones que ofrece este *shooter*, equivalente terrestre del gran *Rogue Leader* de **Factor 5**. Al menos en cuanto a mecánica, ya que en el apartado técnico, el juego de los alemanes sigue estando a muchas galaxias de distancia. Eso era evidente en la versión **GameCube**, pero se hace aún más notable en la conversión a **PS2**, a la que se ha incorporado un efecto de niebla para no sacrificar la multitud de enemigos y vehículos que mostraban el original de **GC** y la película de **Lucas**. El bajón gráfico es la única, pero notable, diferencia entre una versión y otra. Por lo demás es un excelente *shoot'em-up*, mucho más variado que los dos *Starfighter*. Y los *freaks* de *Star Wars* alucinarán con la posibilidad de pilotar un *AT-XT*, antecesor del popular bípedo *AT-ST*, o participando en un clon de *Smash TV*, con el coliseo de *Geonosis* de escenario. **NEMESIS**

Completa las misiones Bonus para desactivar los 9 extras, que abarcan desde bocetos a un Making Of con la gente de ***Pandemic****.*





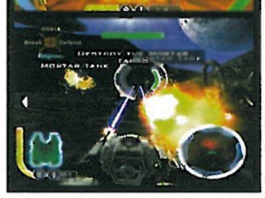












La acción de Las Guerras Clon se inicia en la batalla de Geonosis, justo donde finalizó El Ataque De Los Clones









Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Pandemic St. Jugadores > 1-2
Misiones > 16 Vehículos > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (133 KB)

GRÁFICOS 8,4
Peores texturas que en GC, efecto niebla para generar el escenario y un motor gráfico que «renquea» al girar bruscamente. Todo sea por no sacrificar ni un solo elemento del juego original...

MÚSICA / FX 9,2
Excelentes voces en castellano, a cargo de los mismos actores de doblaje del Episodio II. La música de John Williams, pese a haberse «quemado» un poco de tanto ser utilizada, sigue siendo soberbia.

JUGABILIDAD 8,8
En contraste con el pobre control y animación de los personajes a pie, el manejo de los seis vehículos es excelente. Y aunque el juego llega a ser bastante difícil, la mecánica es tremendamente divertida.

DURACIÓN 9,1
Los 9 extras incluidos son un magnífico aliciente para visitar el juego incluso después de haberlo finalizado. Especialmente si logras desactivar el peculiar Smash TV protagonizado por Yoda, Obi Wan, Amidala...

PS2 — GLOBAL 8,8

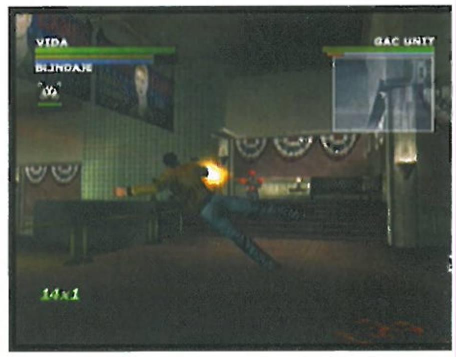
a fondo XBOX

Claramente inspirados en filmes dirigidos por John Woo y en The Matrix, los desarrolladores de la filial de Namco en EE.UU. han creado uno de los títulos más espectaculares de la generación 128 bits.

DEAD TO RIGHTS



Cuando Namco se propuso llevar al mundo lúdico toda la esencia de los filmes de acción de **John Woo**, nunca pensamos que el resultado llegaría a resultar tan espectacular y jugable como el conseguido con ***Dead To Rights***. Diseñado y concebido enteramente en **EE.UU.**, el título de **Namco** retoma el concepto presentado por **Remedy** con su original *Max Payne*, y lo evoluciona en todos los aspectos posibles. ***Dead To Rights*** hace gala de un desarrollo que está más cerca del *arcade* que del *shoot'em-up*, un control muy simple e intuitivo que nos permitirá realizar multitud de acciones y una puesta en escena que deja en ridículo a las más impresionantes películas de acción. En la piel de **Jack Slate**, el jugador tendrá que cruzar 15 escenarios infestados de enemigos armados hasta los dientes, con el objetivo de descubrir quién es el asesino de su padre. Para defenderse, **Jack Slate** tendrá a su disposición un inmenso arsenal (fusil M16, escopeta *Franchi*



En la imagen al pie de página se puede observar uno de los desarmes más espectaculares.









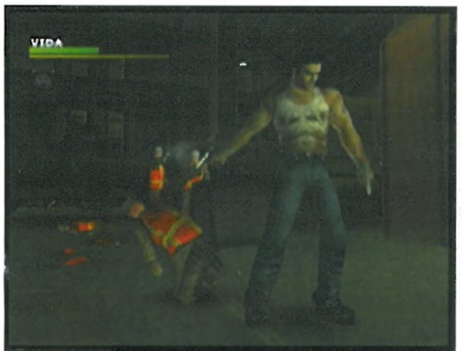
El sistema de lucha creado para cuando estamos desarmados es muy equilibrado y completo.







Acción y espectáculo al estilo cinematográfico



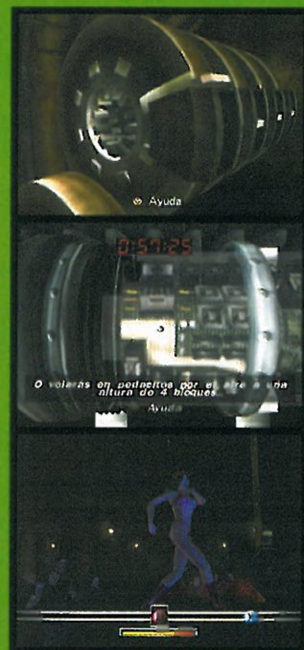




Spas-12, *Uzi*, etc.), un repertorio de golpes cuerpo a cuerpo que le permitirá realizar todo tipo de *combos* y llaves, y la inestimable ayuda del perro policía **Shadow**. En el título de **Namco** no todo será avanzar y eliminar a todos los enemigos, ya que en determinados niveles tendremos que explorar el escenario en busca de un objeto específico e incluso completar los más originales minijuegos. Al igual que la mayoría de los filmes de acción actuales, ***Dead To Rights*** también se permite el lujo de incluir en su desarrollo la técnica *Bullet Time* presentada en *The Matrix*, así como espectaculares (y «fantasmas») escenas como los desarmes a los enemigos o el particular uso que **Jack** le da a los explosivos (los podremos lanzar contra un grupo de enemigos para después hacerlos explotar de un disparo antes de que caigan). Además de incluir mejoras (tanto técnicas como jugables) con respecto a la versión original americana, este ***Dead To Rights*** PAL ha sido traducido (que no doblado) al castellano por **EA**. DOC

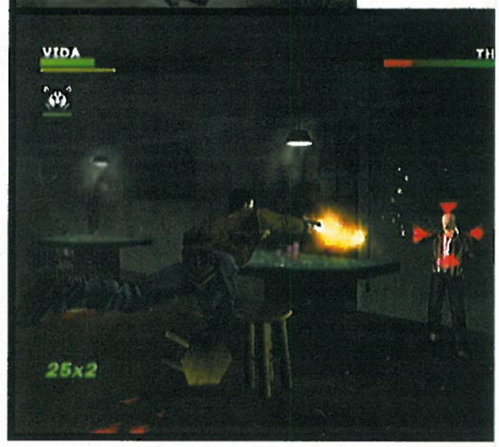
Minijuegos

Para avanzar en algunos de los niveles del juego, será indispensable completar un buen número de minijuegos, entre los que destacan la apertura de puertas, la desactivación de bombas e incluso un baile de lo más sexy al estilo *Parappa The Rapper* (para conseguir que **Nikki** distraiga a los matones y no detecten la presencia de **Jack Slate** en el local de *strip-tease*).









El Bullet Time nos permitirá realizar acciones tan impactantes como la de la pantalla de arriba. La barra designada para tal efecto también nos indicará el tiempo que podemos permanecer cubiertos en los combates cuerpo a cuerpo.



VARIADOS NIVELES
En el nivel de la pantalla de arriba tendremos que proteger a **Eve** de los matones desde un helicóptero.



ARMAMENTO
Jack Slate podrá hacer uso de todo tipo de armas, desde un lanzagranadas hasta un rifle de francotirador.



TUTORIAL
El primer nivel del juego te enseñará a controlar el gran número de acciones que **Jack Slate** es capaz de realizar.



EN LA CÁRCEL
Durante nuestra estancia en la cárcel, nos enfrentaremos a minijuegos como el pulso o el levantamiento de peso.



TORTURA
Al comienzo de uno de los niveles tendremos que aguantar la respiración (pulsando a toda velocidad A y B).



EL AGENTE K-9
Al igual que en el clásico *Shadow Dancer* de **Sega**, **Jack** podrá hacer uso de **Shadow** en diferentes situaciones.

Género > Arcade/Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco Jugadores > 1
Escenarios > 15 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (16 Bloques)

GRÁFICOS 8,7
El título de Namco se mueve suavemente y no sufre ninguna ralentización, debido principalmente a la extremada sencillez de su entorno gráfico. Las animaciones de los desarmes son lo mejor del juego.

MÚSICA / FX 9,2
La banda sonora de Dead To Rights es digna del mejor filme de acción. Los impresionantes efectos de sonido del juego reducirán perfectamente su pitch y su velocidad al ejecutar el famoso Bullet Time.

JUGABILIDAD 8,9
El sencillo control de Jack Slate permite ejecutar las más impresionantes acciones sin hacer demasiados esfuerzos. A lo largo de sus 15 niveles, Dead To Rights ofrece una gran variedad de minijuegos.

DURACIÓN 8,7
Similar en su desarrollo al laureado Max Payne, Dead To Rights ofrece una dificultad mucho más ajustada y una mayor cantidad de niveles que el título creado por los programadores finlandeses de Remedy.

XBOX

GLOBAL 8,8

a fondo

XBOX / GAMECUBE

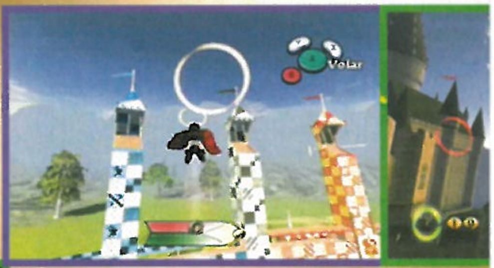
HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA

Realista y muy, muy **detallista.** La Cámara Secreta para Xbox y GameCube sorprenden por su apartado técnico.





Para aprender el hechizo Expelliarmus (encantamiento para desarmar) el profesor ***Lockhart*** *te pedirá que encuentres el libro de Encantamientos. Lo cual te supondrá resolver puzzles y luchar contra bestias.*





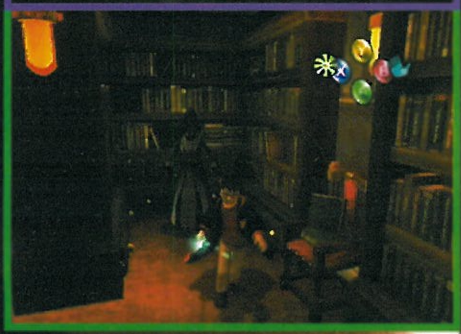






En los jardines de Hogwarts encontrarás a ***Neville****. Te propondrá, a cambio de unas grageas, 3 minijuegos: gnomos en remojo, lanzamiento de gnomos y carreras.*





Alzándose al primer puesto en las listas de ventas de estos últimos meses, ***La Cámara Secreta*** no sólo se consagra como el juego más vendido en las pasadas navidades, sino que se corona como uno de los juegos mejor producidos para el público infantil. Y más estas dos versiones para **Xbox** y **GameCube**. A diferencia de la edición **PS2**, éstas presentan una estética y, por consiguiente, unos gráficos de impresión. En cada uno de los escenarios se aprecian texturas definidas, juegos de luces estudiados, elementos y objetos que parecen poseer vida propia y, lo más importante, las pantallas de carga son menos duraderas. Las animaciones del joven mago, los movimientos de cámara y, en definitiva, su *frame rate* está bastante más cuidado. Todo se mueve con delicadeza, sin saltos ni brusquedades consiguiendo que el juego sea mucho más fluido, e incluso más sencillo y fácil de manejar. De hecho, en algunas fases del juego de las versiones de **Microsoft** y **Nintendo** los desarrolladores han tenido que aumentar el número de enemigos y peligros para complicar un poco más el desarrollo de la aventura. Y a decir verdad, entre estas dos versiones, apenas existen diferencias pues, salvo que en la de **Xbox** podremos acercar la cámara a un primer plano para observar a los personajes y entornos con mucho más detenimiento y detalle, las dos están igual de bien hechas.

Respecto a la jugabilidad, destacar que el control del personaje es algo más preciso y que en ciertos movimientos como el ocultarse tras las puertas y muros (al estilo de **Solid Snake**) ha sido evolucionado, pues esta vez no sólo se arrimará y caminará pegado a la pared, sino que podrá asomarse sin ser visto para contemplar el entorno y sus peligros. La mecánica de juego, al igual que la versión que analizamos el mes pasado para la 128 *bits* de **Sony**, está basada en una hábil combinación de aventura, acción y pequeñas dosis de plataformas, donde la noche y el día

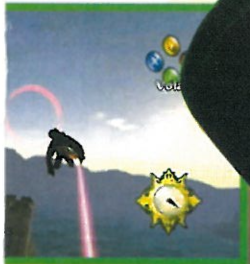




¡Te pillé!

Si **Harry** es visto por los prefectos, éstos quitarán puntos a la casa *Griffindor*. Pasa desapercibido ante ellos ocultándote tras los muros o despistándoles con globos luminosos.





Sólo si superas las duras pruebas de las clases de vuelo podrás particpar en los partidos de Quidditch.



■ Flipendo, Diffindo, Skurge... Un total de 8 hechizos tendremos que aprender para desvelar el «Gran Secreto» ■

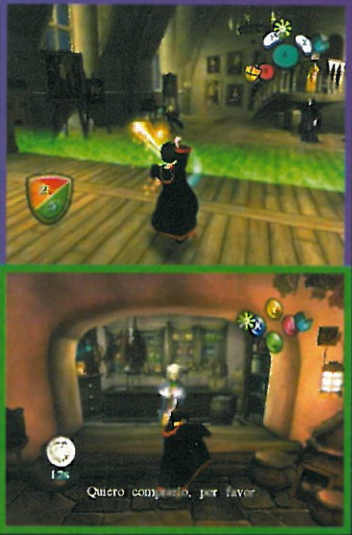
Desafíos

Además de resolver el enigma de La Cámara Secreta, **Harry** deberá hacer frente a otros peligros para ayudar a sus amigos **Ron** y **Hermione**, o para aumentar sus poderes.



afectan al desarrollo del juego. Así, mientras que por el día nos limitaremos a ser buenos alumnos para aprender a jugar al *Quidditch* o infinidad de hechizos de segundo curso (8 en total), al anochecer deberemos seguir las pistas que nos conduzcan hasta la Cámara Secreta, lo cual supone hacer frente a las bestias que la aguardan, como la Araña **Aragog**, el Sauce Boxeador o el temido **Lord Voldemort**. Además, su jugabilidad se ve ampliada por la inclusión de divertidos minijuegos que por una cantidad de grageas podrás acceder a ellos. ➪ ANNA

*En el Club de Duelo te enfrentarás a **Malfoy**. Usa Expelliarmus. Funciona como escudo y hace rebotar sus ataques.*





MAPA
Al llegar a **Hogwarts**, **Harry** dispondrá de un mapa del castillo para no perderse por sus instancias.



POTTER SE MUEVE
Posee infinidad de movimientos, como trepar, empujar objetos, coger gnomos, ocultarse...



¡SORPRESA!
En la aventura encontrarás muchos cofres. En su interior se hallan objetos muy útiles como ranas, calabazas o pociones que llenan tu barra de energía.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Eurocom Jugadores > 1
Hechizos > 8 Cromos > 101 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	8,9	9,2	9,0	9,1
Xbox	9,3	8,9	9,2	9,0	9,2

GRÁFICOS: Son pequeños detalles, pero en Xbox los entornos y texturas están más definidos, pues hay elementos de GC que están un poco menos trabajados, como las plantas, las cuales poseen bordes bastante aserrados.

MÚSICA / FX: Suena a las mil maravillas... Doblaje al castellano con voces de la peli, composiciones musicales de John Williams y unos efectos soberbios que dan vida al castillo. El fallo: la no sincronización de voz y acción.

JUGABILIDAD: A pesar de la gran variedad de acciones de Potter, su control es intuitivo y nada complejo. En ambas versiones, Harry se mueve con soltura y responde perfectamente al mando adaptándose a cada sistema.

DURACIÓN: Infinidad de misiones aguardan en la Cámara Secreta, unas inventadas y otras inspiradas en las de la novela. Habrá que aprender a jugar al Quidditch, a usar 8 hechizos, participar en los 3 minijuegos de Neville.

MEJOR VERSIÓN
Ambos títulos son igual de buenos, pero gráficamente Xbox destaca por su cuidado en los detalles.

a fondo PSONE

JINX



Muchos de los aldeanos del reino han enloquecido bajo la influencia del maleficio.



El bastón que porta **Jinx** servirá para defenderse de todos los enemigos que encuentre a lo largo de su aventura.

Bueno en intenciones, con localizaciones alegres y **desarrollo simpático**, pero su oferta no corresponde con la demanda de los **más peques**.

Son pocos los títulos que se programan para la veterana de **Sony** y pocos son los que merecen la pena. En este caso, las intenciones han sido buenas, pero lamentablemente ***Jinx*** tampoco conseguirá acaparar la atención de los más pequeños usuarios, sobre todo habiendo títulos algo mejores como *El Planeta Del Tesoro*. Aún así, este plataformas se presenta divertido y una buena opción para los que se inician en el fascinante mundo de los videojuegos. El objetivo de **Jinx** es rescatar a los reyes del mundo de *Ploog* y devolver la cordura a los habitantes del reino, que han enloquecido a causa del Maleficio del Caos. Para ello, el simpático bufón tendrá que explorar un total de 7 mundos, recolectando una serie de objetos que permitirán recuperar la normalidad y, a golpe de bastón, abatir a todo aquel que se interponga en su camino. Además, a lo largo de la aventura aparecerán misiones a modo de minijuegos que amenizarán nuestro cometido. Uno de los mayores peros de ***Jinx*** es la no inclusión de voces. **ANNA**

¡Ayúdanos!



Si liberas a los habitantes de la Corte Real te ayudarán a progresar en tu aventura.



DATE UN CHAPUZÓN...
...y hallarás objetos necesarios, como estrellas y llaves que activan nuevas áreas.



SELLOS DE CAPÍTULO
Deberás encontrarlos para acceder a todas las galerías de los 7 reinos.

Género > Plataformas Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Hammerhead Jugadores > 1 Reinos > 7 Niveles > 20 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS 8,4
Los 7 reinos poseen escenarios bastante extensos, coloristas, variados y bastante completos. Diseño cartoon para la construcción de personajes, un engine aceptable y cortas pantallas de carga. No está mal.

MÚSICA / FX 7,4
La música es buena (típica del medievo), pero escucharemos la misma a lo largo de los 20 niveles. Los FX son gratos (sobre todo los silbidos de Jinx). El gran fallo es no haber incluido voces.

JUGABILIDAD 8,0
El control de Jinx es preciso, pero el movimiento de cámara defrauda en algunas situaciones. Es sencillo de manejar y, para colmo, a cada paso que demos podremos obtener información sobre su mecánica.

DURACIÓN 7,8
No hay extras, no hay minijuegos adicionales... Lo que se dice largo, largo, no es. Contiene 7 mundos con 3 áreas cada uno... Si eres un experto en plataformas, lo completarás en un abrir y cerrar de ojos.

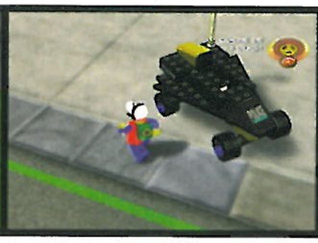
PS one

GLOBAL 8,0

ISLAND XTREME STUNTS









Ya sea sobre un monopatín como al volante de un simpático 4x4, en esta isla no te aburrirás...





Todos los edificios, los vehículos y los personajes están construidos a partir de los coloridos bloques de ***Lego****.*

Ante todo variedad



En la isla de los especialistas de cine las posibilidades de juego son infinitas. Desde *puzzles* a *arcades* de conducción, pruebas de *skate*, saltos en paracaídas, motos de agua, avionetas...



El protagonista de ***Island Xtreme Stunts*** *no sólo es un gran especialista de cine, sino todo un fenómeno del skate.*

La **asociación** entre Lego y EA comienza a ser un **éxito**. Este simpático simulador de especialista es **buena** prueba de ello.

Desde que ambas compañías decidieran producir juntos los videojuegos basados en este popular juguete de construcción, la calidad ha ido mejorando ostensiblemente en cada nuevo lanzamiento. El mes pasado *Drome Racers* sorprendió gratamente por sus buenos gráficos (aunque luego pinchara en la jugabilidad), pero ***Island Xtreme Stunts*** nos ha cautivado. Dejando bien claro que se trata de una producción destinada a los usuarios más pequeños, este peculiar simulador de especialista de cine ofrece a los niños multitud de pruebas y entretenimientos diferentes, desde hacer cabriolas con un monopatín a participar en emocionantes persecuciones en coche o realizar caída libre en paracaídas. A partir de los bloques de construcción de la juguetera danesa, **Silicon Dreams** ha construido una colorista isla con multitud de posibilidades de juego y total libertad de movimientos. Los jóvenes usuarios podrán optar por realizar las tareas encomendadas por el clon de **Steven Spielberg** o ir a su aire, en busca de las incontables pruebas extra ocultas a lo largo y ancho de la isla. En este lugar no hay cabida para el aburrimiento. **NEMESIS**

> Island Xtreme Stunts ofrece multitud de actividades y hasta 25 pruebas diferentes

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Lego/Electronic Arts Programador > Silicon Dreams Jugadores > 1
Pruebas > 25 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [1265 KB]

GRÁFICOS 8,0
Al respetar el look y las formas de los juguetes Lego, los gráficos son simplistas hasta el exceso. Eso sí, están en alta resolución y despliegan un deslumbrante colorido.

MÚSICA / FX 9,0
Un fantástico doblaje al castellano ameniza la aventura junto a una variada banda sonora que abarca todos los géneros musicales, en la que no falta un locutor de radio al estilo de Grand Theft Auto.

JUGABILIDAD 8,8
Dominar el manejo del monopatín lleva su tiempo, pero queda ampliamente recompensado al ejecutar los primeros ollies y grinds. Por lo demás es un juego para niños y, por lo tanto, muy sencillo de jugar.

DURACIÓN 8,7
La gran cantidad de pequeñas prueba incluidas en la aventura y su total libertad de acción aseguran el interés de los jóvenes jugadores. Sin duda, es uno de los mejores lanzamientos infantiles del año.

PS2 — GLOBAL 8,8

a Fondo PLAYSTATION 2

FORMULA ONE 2002

La temporada 2002 de la F1 vuelve a la vida con un título destinado a los fans más puristas de este espectáculo



***Pedro de la Rosa** fue el único representante español en la temporada pasada. Por supuesto, está incluido en el juego.*

La simulación en consola no suele ser igual de habitual que en **PC**, ya que los usuarios de estas máquinas suelen ser mucho más amantes de los arcades, de la acción y emoción instantánea, que de los simuladores, que son juegos que requieren mucha mayor atención y perdonan mucho menos los errores. ***Formula One 2002*** pertenece a este último grupo, y requerirá del usuario ciertas dosis de paciencia y control para poder llevar a buen término las carreras. Eso de que no importa chocarse en las curvas, o impactar contra otros rivales, olvidadlo. Deberéis vigilar cada frenada, tomar con precauciones cada curva y evitar cualquier impacto para poder concluir los circuitos. Varios modos de juego, muchas recompensas para los mejores (galerías de imágenes, etc.) y un DVD Vídeo basado en la temporada 2001 son otras virtudes que no deberán dejar pasar los amantes más recalcitrantes de la **F1**. ➡ THE SCOPE



La conducción debe ser muy meticulosa, ya que a la mínima que nos pasemos en una frenada nos saldremos de la pista.

Espectador

Para los más comodones, se ha incluido un modo en el que simplemente manejaremos las cámaras, sin participar activamente en la carrera.



Incluye, además, un DVD Vídeo con los mejores momentos de la temporada 2001





Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sony Studios Liverpool Jugadores > 1-4
Circuitos > 17 Coches > 22 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (675 KB)

GRÁFICOS 9,3
Estupendo trabajo de los grafistas y diseñadores, que han sabido representar con la máxima cantidad de detalles todos los elementos que conforman el espectáculo visual de la Fórmula Uno.

MÚSICA / FX 8,5
Demasiado intrusivo el comentarista, que no dejará de hablar y comentar cosas durante toda la carrera, haciéndose un poco pesado. Los efectos del motor y demás están muy bien conseguidos.

JUGABILIDAD 8,3
Aunque es lógico por ser un simulador, lo cierto es que se hace irritante para un usuario de consola habituado a los arcades el tener que estar tan pendientes de todo para no salirnos y no poder acabar la carrera.

DURACIÓN 9,1
Si resulta complicado poder acabarse un circuito como Mónaco, por ejemplo, imaginad finalizar todos y llegando en los primeros puestos. Hay juego para rato, si es que os gustan los simuladores exigentes.

PS2 8,9 GLOBAL



RALLY FUSION:
RACE OF CHAMPIONS

El Rally de Campeones enfrenta cara a cara a los **mejores** pilotos con **idénticos** coches y en un intenso circuito en paralelo







ROC

Es el modo estrella del juego, y consiste en competir, al mejor de tres pruebas, con los mejores pilotos. Según vayamos triunfando accederemos a coches y categorías superiores.





Se ha incluido la representación de daños. En este caso podéis ver cómo el capó del coche queda abierto tras sufrir un impacto.

La licencia del **Rally de Campeones** que se celebra anualmente en **Gran Canaria** marca este juego. De hecho, es el modo central, en el que en un único circuito en paralelo nos enfrentaremos aleatoriamente y sucesivamente con los mejores pilotos del mundo. Pero ***Rally Fusion*** es mucho más, ya que además de esto incorpora rallys en línea en 9 diferentes ambientaciones (nieve, desierto, montaña...) y gran cantidad de retos y modos alternativos. Destacan también los coches, que son reales, aunque algunos de ellos bastante impersonales por la poca trascendencia que han tenido en el mundo de los rallys. Técnicamente no es nada del otro mundo, pero entretiene y divierte más de lo que parece. **THE SCOPE**

> Destaca su gran variedad de modalidades de juego y un número interesante de coches



Los derrapes «controlados» a base de contravolantes serán una de las constantes del juego.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Climax Jugadores > 1-2
Circuitos > 19 Coches > 19 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Memory Card (98 KB)

GRÁFICOS 7,9
Está lejos de poder luchar de tú a tú con los reyes del género, pero su aspecto general es más que digno, y cumple con creces pero sin mostrar ningún atisbo de genialidad. Los coches no están mal hechos.

MÚSICA / FX 7,9
Le pasa lo mismo que los gráficos, ya que el realismo sonoro de este título no puede compararse al Colin o al W.R.C. Pasan bastante desapercibidos, pero también cumplen con su cometido sobradamente.

JUGABILIDAD 8,5
Si técnicamente no es nada del otro mundo, en cuanto a jugabilidad no se le pueden hacer muchos reproches, ya que su control es muy bueno y todos los modos están muy bien pensados y concebidos.

DURACIÓN 8,5
Rally Fusion es mucho más que el Rally Of Champions. Tiene muchos modos y variedades que os harán pasar muchas horas entretenidos ante la pantalla para completarlo y conseguir todos los coches.

PS2
8,3 GLOBAL

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

ATV 2
QUAD POWER RACING

Un buen juego de **conducción** no tiene por qué estar siempre protagonizado por **coches**. Este título protagonizado por **quads** asombra por su buen **acabado** y su gran oferta de modos de juego



El control del quad es bastante sencillo, aunque si queremos utilizar el impulso, pegar patadas a los rivales y, a la vez, sortear obstáculos, tendremos que mover los dedos rápido.



Una sorpresa ha sido sin duda este ***Quad Power Racing***. Aunque en un primer vistazo no daba una gran impresión debido a unos escenarios un poco simples, una vez que le echas unas cuantas horas al juego descubres lo divertido y adictivo que puede llegar a ser. Esto es debido sin duda a las muchas cosas que puedes hacer subido al quad, desde limitarte a conducir lo más rápido que puedas, dedicarte a efectuar acrobacias o, si eres un poco



burro, ponerte a lanzar patadones a los rivales para tirarles de sus vehículos. Os aseguro que optéis por lo que optéis (que al final será una mezcla de todo), siempre resulta muy divertido. Lo mejor es sin duda su variedad de modos de juego. Cuenta con 7 en el modo individual y 3 en el multijugador. Éstos van desde la típica carrera única, hasta una especie de campeonato en el que iremos mejorando nuestras habilidades y accediendo a mejores quads, pasando por competiciones en estadios donde lo que importará serán los saltos y piruetas que efectuemos

Acrobacias

No sólo se trata de llegar el primero, ya que habrá que realizar diferentes acrobacias de todo tipo. **Acclaim** ha incluido nada menos que 30 diferentes, que podréis aprenderlos de una forma sencilla. Habrá que combinar la llamada «carga» con la aceleración para conseguir el impulso de salto necesario.









QUADS
Aunque al principio no dispondremos de muchos, según avancemos dispondremos de hasta 11 quads.



PILOTOS
Entre los 20 pilotos disponibles, 10 son reales y conforman la élite de esta modalidad (**Creech**, **Ellis**, **Far**...).



DIFICULTAD
3 niveles de dificultad. El primero ya os pondrá en algún aprieto, así que empezad por él para haceros con el juego.





Un juego de conducción que incorpora gran cantidad de acrobacias y modos de juego



Una de las principales cualidades de este título son sus muchos modos de juego. Correremos carreras, lucharemos contra el crono o disputaremos campeonatos de acrobacias.



Los rivales no serán precisamente unas hermanitas de la caridad, y no dudarán a la hora de empujarnos fuera de la pista, o darnos un buen patadón.

en un circito plagado de rampas. Además, existe una modalidad llamada Desafío en el que habrá que recorrer complicados circuitos con pistas estrechas y difíciles saltos. En fin, como podéis ver, de todo un poco para exprimir un título basado en unos artilugios con ruedas que tienen la maniobrabilidad de una moto y las maneras de conducción de un coche. Las aceleraciones, los derrapes y las caídas estarán a la orden del día, y más que en una carrera, cada partida se convertirá en un auténtico espectáculo. Respecto a las diferentes versiones, destaca el apartado gráfico de **GameCube**, cuyas texturas de suelos son sin duda las más atractivas. **Xbox** destaca por su resolución, y **PS2** queda un poco por detrás. Sin embargo, al tener que utilizarse gran cantidad de botones, el excelente diseño del mando de **PS2** hace que sea el que más facilite el control total de piloto y quad, siendo el mando de **Xbox**, por sus dimensiones, el que más problemas plantea a la hora de simultanear acciones. En resumen, un juego espectacular y muy divertido. **THE SCOPE**

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Aka Acclaim Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 3 Quads > 11 Circuitos > 15 Texto/Doblaje > Castellano/inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,9	8,6	9,1	8,9	9,0
Xbox	8,7	8,6	9,1	8,9	8,9
PS2	8,5	8,6	9,2	8,9	8,8

Gráficos: Sin ser lo mejor del juego, son resultones, especialmente en el caso de GameCube, cuyas texturas de suelos son brillantes. La versión de PS2 es un pelín peor al tener menor resolución que las otras dos.

Música / FX: La banda sonora la componen canciones muy apropiadas para este deporte. El sonido de los motores de los Quads está bien conseguido, así como el de los derrapes y los impactos, aunque no emocionan.

Jugabilidad: Realmente divertido, gracias a su gran manejabilidad y lo espectacular de nuestras acciones. Debido a que hay que usar muchos botones, el diseño del mando de PS2 hace bastante más sencillo controlar todo.

Duración: La gran cantidad de acrobacias disponibles y los numerosos modos de juego, circuitos y pilotos convierten a este título en todo un reto para aquellos que quieran completarlo. Largo y entretenido.

MEJOR VERSIÓN

Aunque no hay diferencias significativas, los mejores gráficos de GC y Xbox baten a PS2.

Zona PlayStation 2

DISNEY GOLF

Cualquier cosa asociada a Disney tiene más posibilidades de captar la atención de los usuarios que un producto normal y eso es lo que ha debido pensar T&ESoft y EA.





Arriba podéis ver el aspecto del personaje oculto que nos retará al final.

La idea es correcta y hay un montón de ejemplos que ilustran que asociarse con **Disney** tiene siempre grandes ventajas. Pero también hay que saber aprovechar al máximo sus posibilidades y aquí es donde han dejado pasar una buena oportunidad al no traducir sus textos al castellano. Si tenemos en cuenta que la gran mayoría de sus usuarios será un público infantil y, seguramente, poco puestos en los pormenores de este deporte, ***Disney Golf*** tendría que haberse traducido. Que no sea un título con grandes expectativas en ventas no es excusa para restarle posibilidades a un juego bien hecho. Seguro que hay mejores programas en este género y esta consola, pero ninguno cuenta, además de mucha calidad, con el mismo carisma y la simpatía de ***Disney Golf***. Si no fuera por su jugabilidad, que como muchos ya habréis imaginado no es demasiado exigente, cualquier aficionado al golf le otorgaría una nota muy elevada. Divertido, manejable y muy preciso, estamos ante un juego de golf con una impecable puesta en escena. Tampoco anda cojo de modos, tiene seis campos y un personaje extra que juega de vicio. De los juegos de golf «no serios» es, sin duda, el más completo y atractivo. **DE LÚCAR**

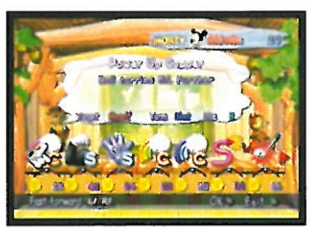


Arriba, podéis apreciar las artimañas que emplea la máquina para ponernos las cosas difíciles en determinados momentos. Nos ocultará la distancia al hoyo, etc.

Retos de Distancia



Son lo más original y sorprendente de todo el juego. Tenemos cinco intentos para completar el reto y antes de cada golpe deberemos jugar a la ruleta. Según el *item* que salga, nuestro golpe se verá afectado, por ejemplo, con un cambio de bola por una balón de *rugby* o por una pelota que pega más botes que las *Pop Stars*.



Con los puntos logrados durante los partidos, podremos comprar poderes e items muy útiles en el juego.



Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Disney Interactive Programador > T&ESoft Jugadores > 1-4
Modos > 6 Personajes > 9 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (366 KB)

GRÁFICOS 8,7
Los personajes y escenarios son dignos competidores de los dibujos animados, pero podían haber diseñado algunos movimientos más para que no celebraran siempre de la misma manera los birdies y demás golpes.

MÚSICA / FX 8,5
Los efectos especiales cumplen con su cometido, pero podrían ser algo menos serios. En cuanto a las voces, son las originales y más de uno echará de menos las del doblaje al castellano. Se parecen pero no son.

JUGABILIDAD 8,9
Sencillo, divertido, manejable y preciso, ideal para iniciarse en el género. El problema es que su jugabilidad puede ser poco exigente para aquellos que ya estén familiarizados con este deporte.

DURACIÓN 8,3
Aunque tiene modos suficientes y acabárselo con todos los personajes nos llevará tiempo, nos parece que su vida será más corta que en otros juegos inspirados en este deporte. Aún así, no está mal.

PS2 — GLOBAL 8,5

GUNGRAVE

Espíritu y estética **manga** en un brutal shooter que no brinda ni un segundo de **respiro**. Ni Max Payne ni Dante. Si buscas «actitud» y **carisma**, Grave es tu hombre...

O para ser exactos, zombi, ya que el protagonista de ***Gungrave*** hace tiempo que dejó de engrosar el censo de vivos. Cargado con su propio ataúd sobre la espalda, camina por las calles hierático y encorbado, sembrando el terror entre las bandas con dos descomunales pistolas. Dos pesos pesados de la industria del manga y el *anime*, **Yasuhiro Nightow** (*Trigun*) y **Kosuke Fujishima** (*Oh My Goddess!*), han dado su particular toque a esta nueva creación de **Red** (el sello que dio vida a *PC Kid* y *Sakura Taisen*). El resultado es un *shooter* de mecánica sencilla y directa, que algunos podrían tachar de repetitiva, que recuerda irremisiblemente a los clásicos de finales de los 80. La única concesión a la modernidad es la habilidad de **Grave** para saltar en las cuatro direcciones mientras dispara, al estilo de *Max Payne*. Por lo demás es un *shooter* machacón al estilo *Mercs* (pero en 3D) en el que la ausencia de *Autofire* te obligará a machacarte los pulgares hasta perder la sensibilidad. Eso sí, lo harás con una sonrisa y sin apartar la vista de los hipnóticos e incesantes tiroteos del juego. **NEMESIS**





Cargar con ese peso a la espalda pondría de mal humor a cualquiera. Imagina si además te disparan a cada paso.



La cifra de enemigos que irrumpen en cada fase es incontable. Y debes liquidarlos a todos para poder continuar.



«CUIDAO» CONMIGO
Grave lleva su actitud chulesca mas allá de la misma muerte. Tendríais que verle en movimiento...



SALTA...
Como **Payne**, **Grave** salta en las cuatro direcciones mientras suelta plomo.



... Y DISPARA
Es un tipo tan duro que ni se molesta en cubrirse durante los tiroteos.

El diseño del personaje central ha sido obra de Yasuhiro Nightow, autor del célebre manga Trigun



*El ataúd de hierro que carga **Grave** oculta una pequeña sorpresa: un lanzagranadas capaz de limpiar toda la pantalla.*



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Red Jugadores > 1
Escenarios > 6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Grabar Partida > Memory Card (80 KB)

GRÁFICOS 8,9
El uso de cell-shading acentúa el look de dibujo animado plasmado por los diseños de Nightow y Fujishima. Algunos escenarios son más vistosos que otros, pero en general están bastante bien.

MÚSICA / FX 8,6
Tsuneo Imahori, autor de la música del anime Trigun, firma una banda sonora con mil influencias diferentes y una gran calidad, aunque casi siempre se ve relegada a un segundo plano por el sonido de los disparos.

JUGABILIDAD 8,7
En Gungrave no hay lugar para los controles complicados. Hay que disparar, esquivar lo que se pueda y poco más. Algunos lo tacharán de repetitivo, otros lo adorarán. Es cuestión de gustos...

DURACIÓN 8,0
Encierra unos cuantos extras interesantes si logras soportar el dolor de dedos y la monotonía de sus seis extensos escenarios. Lo bueno es que por una vez no tendrás que pensar mucho mientras juegas.

PS2 **8,6** GLOBAL

HARD HITTER 2





Los amantes del tenis en versión videojuego encontrarán en este título todo un reto para los más expertos

Aunque las bondades de la palanca analógica son sobradamente conocidas especialmente en juegos de conducción, jamás habíamos pensado que pudieran ser utilizadas para un juego de tenis. En este caso no es que se utilice sólo para que el jugador se desplace, sino que también determina dónde va a ir a parar la pelota. Debido al sensible tacto de esta palanca, la precisión y el cuidado serán las principales armas de las que se tendrá que servir el jugador. Aunque al principio es complicado y frustrante (no el hecho de meter la bola en la pista, sino ponerla donde nos gustaría), al rato acaba cogiéndose el «tranquillo». El problema es que con tiempo para pensar se puede hacer sin problemas, pero cuando el rival golpea rápido y fuerte, las decisiones son tan rápidas que es fácil que seamos incapaces de reaccionar a tiempo. Este es el reto que ***Hard Hitter 2*** plantea a los usuarios de **PS2**, que deberán demostrar su pericia para poder salir adelante con él. Variedad de golpes y modos (Campeonato, Exhibición, Entrenamiento y *Mini Games*) son sus mejores virtudes. **THE SCOPE**



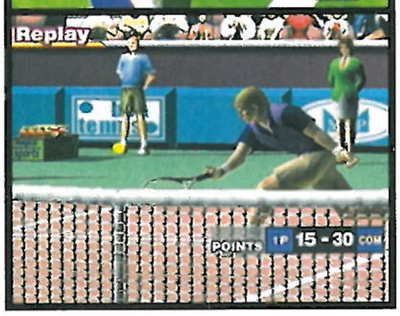












Hard Hitter 2 obligará al jugador a utilizar el mando analógico con gran precisión



El editor incluido nos permitirá elegir entre varias caras, vestimentas y raquetas. Además, nos hará una evaluación de nuestro potencial físico.



Mini Games

Como entrenamiento y para quitarnos la adrenalina de una competición, tenemos también un modo llamado *Mini Games* con varios juegos. El típico de explotar globos y uno en el que habrá que construir palabras son los mejores.





Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > MIDAS Games Programador > Magical/Renderware Jugadores > 1-4
Modos de juego > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Memory Card (165 KB)

GRÁFICOS 8,2
No están nada mal, pero las animaciones no son lo realistas que hemos visto en otros juegos. Destaca la variedad de pistas y las imágenes de repetición tras acabarse un punto y antes de cada saque.

MÚSICA / FX 7,8
Inexistente la música, salvo de fondo en los menús (como es lógico y deseable en un título de esta índole). En cuanto a los FX, el sonido de los golpes y del público está bastante bien conseguido.

JUGABILIDAD 7,9
El mando analógico es quien determina todo, y hay que tener mucho tacto para hacer las cosas bien. La velocidad del juego tampoco ayuda a controlar la dirección. Cuando se domina, es muy divertido.

DURACIÓN 8,1
La dificultad será el factor principal que determina la duración del juego. Cuesta ganar a los mejores jugadores, ya que la contundencia de sus golpes apenas deja tiempo de reacción. Os llevará tiempo lograrlo.

PS2 **8,0** GLOBAL

ROBOTECH BATTLECRY



Una de las series de mechas de mayor impacto en la historia del anime llega a PS2, concertida en un magnífico shooter.

Los forofos del manga aún no nos habíamos recuperado de la grandeza del *Dragon Ball Z Budokai*, cuando otro equipo de desarrollo occidental nos sorprende con la intachable adaptación de otro clásico del *anime*. Y no hablamos de una serie cualquiera, sino de **Robotech/Macross**, la gran *Space Opera* del género Mecha junto a *Gundam*. En todo aquello en lo que **Bandai** pinchó en las anteriores adaptaciones de *Macross* a consola, los estadounidenses **Vicious Cycle** aciertan. Los gráficos, con un toque de *cel shading*, recrean perfectamente la tecnología de los *valkyrie*. El control es rápido y preciso, como se exige a un *shooter*. Y se acompaña de 46 misiones que harán las delicias de los fanáticos de la serie, emitida hace la friolera de 13 años en **Telecinco**. NEMESIS

> Los americanos Vicious Cycle han creado el juego definitivo de Macross/Robotech



El combate con los **Zentraedi** se desarrolla en todos los terrenos posibles: ciudades, montañas o la profundidad del espacio...

El caza es algo más complicado de controlar, pero sus misiles son el arma más letal.













Con las medallas conseguidas podrás desbloquear nuevos colores para tu valkyrie.

Versátil Valkyrie

Los *Valkyrie* (o *Veritech*, como los rebautizaron en la occidentalización de **Macross**) son la principal seña de identidad de la saga. Son capaces de adoptar en segundos tres clases de transformaciones diferentes: *Fighter* (caza de combate), *Battloid* (droide) y *Guardian* (un cruce entre ambos). Con el mando direccional del *pad* podrás saltar de una transformación a otra.





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > TDK Mediactive Programador > Vicious Cycle Jugadores > 1-2 Capítulos > 5 Fases > 46 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (111 KB)

GRÁFICOS 8,5
Al igual que Gungrave, Robotech Battlecry recurre al cel shading para dotar a los gráficos de un look más cercano a los dibujos animados originales. El humo y las explosiones son sensacionales.

MÚSICA / FX 8,0
Los fans más enfermizos descubrirán que algunas de las voces del juego corren a cargo de los actores del doblaje americano. Por desgracia, no hay alternativas a las voces en inglés. Sonido Surround.

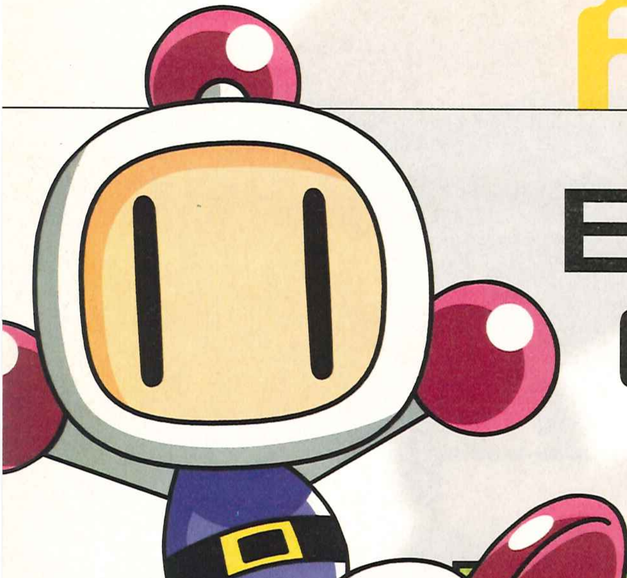
JUGABILIDAD 8,3
A pesar del verdadero caos que se organiza en algunas batallas aéreas, el control es impecable en cualquiera de las transformaciones (salvo quizás, el Battloid, que se empeña en ir siempre adelante...).

DURACIÓN 8,8
46 misiones. Las entrevistas con los actores de doblaje del juego americano han desaparecido. Afortunadamente no ha sucedido lo mismo con los diferentes skins que podrás acoplar a tu valkyrie.

PS2 — GLOBAL 8,7



a fondo GAMECUBE



BOMBERMAN GENERATION

Ningún sistema Nintendo está completo sin un Bomberman en su catálogo. El de GC ofrece el mítico modo Battle y una aventura con muchas novedades.



Estos tristes clones de Pokémon mejorarán tus bombas.

Los cuatro *ports* para mandos de **GC** se diseñaron para juegos como *Bomberman*. Sus legendarios duelos, enriquecidos a lo largo de estos años con nuevas modalidades de batalla y escenarios, son un clásico dentro de la historia de los videojuegos. ***Bomberman Generation*** ofrece, por supuesto, ese modo *Battle*, aunque el eje central del juego es la nueva aventura del *bomberman* blanco, en la que se aprecia una notable influencia de *Pokémon*. Además de lanzar bombas y recoger *items*, el jugador puede hacerse con los servicios de adorables criaturas que combaten entre sí y mejoran las bombas. ***Bomberman G.*** derrocha prestigio como para rebajarse a ser un sucedáneo de *Pokémon*. Una inexplicable maniobra de **Hudson** que por suerte no empaña el irresistible tirón del modo *Battle* ni el carisma de su protagonista. **NEMESIS**

> No sabrás lo que es el delirio multijugador hasta que hayas probado un Bomberman







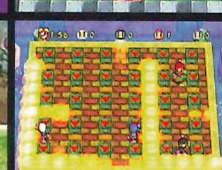


Compra tres mandos...

Porque los necesitarás para experimentar uno de los modos *Battle* más célebres, y divertidos, de la historia de los videojuegos. Pese a las mejoras gráficas, los nuevos modos y escenarios, jamás habrá algo tan adictivo como un sencillo duelo entre cuatro *bomberman*.









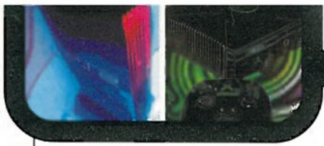
*La aventura central de **Bomberman Generation** se desarrolla en seis mundos muy diferentes aunque con un punto en común: su fragilidad ante las bombas...*

Género > Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal/Majesco Programador > Hudson Jugadores > 1-4
Mundos > 6 Modos Battle > 6 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	7,5	8,9	9,0
Hudson hace una buena recreación en tres dimensiones (con un ligero toque de cell-shading) de los clásicos y coloridos diseños de Bomberman. La animación del personaje central es realmente simpática.	Música ratonera a más no poder, divertida en algunos mundos, irritante en otros. Voces en inglés. Tampoco tenemos que rasgarnos las vestiduras: la saga Bomberman no pasó a la historia por su música.	Ciertamente, el toque Pokémon debería haberse quedado en la mesa de ideas de Hudson, pero al menos no afecta demasiado a la aventura. El duelo con otros jugadores sigue siendo un auténtico vicio.	El modo Battle sigue siendo eterno, aunque si ya tenías algún Bomberman de anteriores plataformas dudo que este juego te merezca la pena. Eso sí, si te lo llevas a casa ten la seguridad de que lo amortizarás.

NINTENDO GAMECUBE

8,5 GLOBAL



PLAYSTATION 2 / XBOX

LEGENDS OF WRESTLING II



Acclaim **amplía** la nómina de luchadores con **mitos** de la talla de André el gigante o Roddy Pipper. ¿Acaso la nostalgia es incompatible con los **mamporros**?

En vista del desfile de chulos sin carisma en que se ha convertido la actual *WWE* (sólo se salva **Hulk Hogan,** el Enterrador, y **The Rock**), **Acclaim** acertó de pleno al echar la vista atrás hacia la época dorada de la lucha libre para crear (al margen de la licencia de *WWE*) un *All-Star* con los luchadores más legendarios de este espectáculo de masas. Así nació *Legends Of Wrestling*. Esta segunda entrega no sólo ofrece un desarrollo más rápido (uno de los pocos fallos del primer *LOW*), sino que amplía la lista de luchadores con rostros míticos de la talla de **André** «El Gigante», **Jim** «Estaca», **Duggan** o **Roddy Pipper** «El Gaitero». Todos ellos recreados con todo detalle y dispuestos a participar en todas las modalidades conocidas dentro de la lucha libre: desde la jaula hasta el *Royal Rumble*. La versión **Xbox** ofrece menos tiempos de carga, pero la de **PS2** se beneficia de una disposición de los botones más inteligente. Es la única diferencia entre las dos versiones de un magnífico juego. NEMESIS

Busca debajo del ring todo tipo de armas para tronchar a tus rivales: desde bates de béisbol a muletas o cubos de basura. El árbitro no dirá ni pío.








Juega sucio y te ganarás a los espectadores. La popularidad es esencial en el modo carrera.

Crea tu leyenda

En el improbable caso de no decidirte entre los más de 65 luchadores que ofrece ***LOW II***, siempre podrás construir tu propio personaje. Elige su aspecto, sus habilidades y participa en torneos a lo largo del país.





Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Salt Lake Jugadores > 1-4 Luchadores > +65 Modos de juego > 6 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Versión

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,9	8,2	8,9	9,0	8,8
PS2	8,9	8,0	9,1	9,0	8,9

Gráficos: Las diferencias gráficas entre ambas versiones son prácticamente imperceptibles, salvo quizás una mayor resolución en **Xbox**. En ambos casos, mejora bastante lo visto en el anterior *Legends Of Wrestling*.

Música / FX: Las canciones, aunque bastante buenas, son pocas y se repiten constantemente. La versión **Xbox** ofrece la ventaja de poder digitalizar tus propios CD's de música y utilizarla para animar el cotarro.

Jugabilidad: El peculiar diseño del *pad* de **Xbox** juega en contra de esta versión, ya que la disposición de los botones en **PS2** es mucho más lógica y cómoda para el jugador. Eso sí, el sistema de llaves sigue imbatible.

Duración: El modo Carrera y la búsqueda de los luchadores extras (que incluyen a **Andy Kaufman**, el cómico que inspiró *Man On The Moon*) ofrece un buen desafío a un único jugador, al margen de los piques con otros jugadores.

MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son igual de buenas, aunque de elegir una, la entrega **PS2** ofrece un mejor control.



a fondo

PLAYSTATION 2/ GAMECUBE

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY







La llegada de Spyro a los 128 bits pasará prácticamente desapercibida.

Han pasado más de 5 años desde que un joven dragón irrumpiera en la veterana de **Sony**. Tuvo el honor de ser el pionero de las plataformas en 3D y, aunque su estética era algo infantil, consiguió acaparar la atención de un público adulto. Ahora, la llegada de **Spyro** a **PS2** y **GC**, quizá sólo guste a los más peques. **Universal Int.** ha mantenido el espíritu de la saga, pero no ha sabido ajustarse a las exiencias de las nuevas tendencias. Es cierto que ha añadido algunas novedades, como minijuegos a bordo de curiosos vehículos o la inclusión de 4 tipos de alientos de dragón, que hacen que el juego sea bastante entretenido, pero gráficamente es tan pobre que parece más bien un título de 16 *bits*. En ambas consolas este apartado ha sido poco cuidado, pues ofrece personajes poligonales, un motor gráfico algo arcaico y unas pantallas de carga que superan la eternidad. ANNA

Pilota un tanque o un avión para derrotar a los Riptocs y salvar el mundo de los dragones



PODERES DE DRAGÓN
Aliento de Fuego, Hielo, Burbuja y Eléctrico.



MÁS MOVIMIENTOS
Spyro podrá escalar, planear, esquivar ataques...



LAS LIBÉLULAS
Sólo con el aliento Burbuja las podrás atrapar.



Para acabar con el enemigo deberás descubrir a qué tipo de aliento es vulnerable.

Minijuegos

En cada mundo se hallan pruebas a modo de minijuegos, en los cuales habrá que manejar un ovni, un tanque, un avión o un pez.





Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Universal Int. Programador > Equinoxe Jugadores > 1 Mundos > 10 Misiones > 100 Poderes Dragón > 4 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	6,5	7,5	8,2	8,5	7,9
PS2	6,5	7,5	8,2	8,5	7,9

GRÁFICOS: Hace 5 años supuso una auténtica revolución y ahora, al dar el salto a los 128 bits, decepciona. Personajes bastante poligonales, motor gráfico pobre, escenarios desérticos, eternas pantallas de carga...

MÚSICA / FX: Sin aportar nada nuevo a la saga, la música cumple su función. Es curioso escuchar las diferentes vocecillas de las libélulas (cada una posee la suya propia) y el doblaje al castellano no está mal.

JUGABILIDAD: Con respecto a anteriores entregas, se han añadido novedades (como la inclusión de minijuegos, 4 tipos de aliento...) y el control sobre el personaje ha sido mejorado con la incorporación de más movimientos.

DURACIÓN: Conseguir el 100% del juego llevará tiempo, pues cada mundo (10 en total) contiene alrededor de 10 objetivos a cumplir, más la recolecta de 600/900 joyas y la captura de todas las libélulas.

MEJOR VERSIÓN
Las diferencias entre las dos consolas son inexistentes. Ambas fallan y aciertan en los mismos aspectos.



EGGO MANIA

Vistoso, sencillo de jugar y muy divertido por sus **locos duelos**. Es más que un Tetris.

Hay muchas variantes y derivados de aquel original *puzzle* ideado por el matemático ruso **Alexei Pajitnov**, pero pocos consiguen innovar o mejorar este género (como fue el caso de *Tetris Worlds*). Sin embargo, ***Eggo Mania***, basándose en el concepto clásico de *Tetris*, ofrece frenéticos duelos donde la astucia, la estrategia y la rapidez de actuación son decisivas para vencer al contrario. Así, en el modo principal el objetivo es construir una torre con las piezas que caen para que nuestro personaje llegue a la cima y sea rescatado. Evita que queden huecos vacíos, pues si el enemigo lanza objetos especiales desestabilizará la «atalaya» y acabará destruida por el torrente de agua que brota del suelo. El título incluye 4 modos extras (*Survival*, Torneo, Personalizado y *Score*).y otro estilo de juego, Bomba, en el que hay que derruir la torre del adversario con bombas y martillos mientras protegemos la nuestra. ➾ ANNA



En el modo Eggo Mania, habrá que edificar una torre tan alta como para llegar hasta la cima. Allí nos espera otro personaje para rescatarnos.



Entre los objetos que caen, hallarás items que fortalecen a nuestro personaje y otros que debilitan la torre.





Según del escenario en el que estés, habrá nuevos peligros en la construcción, como bolas de fuego, pájaros...



EL SENDERO DEL EGGO

Dependiendo del nivel de dificultad escogido, habrá que superar de 8 a 10 *rounds* para vencer a nuestro oponente.



PERSONAJES

Hay 8 disponibles, cada uno posee habilidades diferentes, y si finalizas las etapas activarás 5 más.







Eggo y Bomba

Son dos estilos de juego, en el primero habrá que construir una gran torre y en el segundo destruir el fuerte del contrario.





Género > Puzzle Formato > CD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Kemco Programador > Hotgem Jugadores > 1-2
Niveles Dificultad > 3 Modos > 6 Personajes > 8+5 Secretos Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,2	8,0	8,5	8,0	8,0
PS2	8,2	8,0	8,5	8,0	8,0

Gráficos: Si existen diferencias entre las dos versiones, éstas son nimias. En ambas se disfrutará de una gran variedad de efectos visuales y de un simpático diseño de personajes. Podían haber incluido más escenarios.

Música / FX: La música es variada, pero no es ninguna maravilla y pasa desapercibida. Sin embargo, los efectos del agua, de las bombas, los gritos de guerra son idóneos para un juegos de estas características.

Jugabilidad: El modo principal conserva el control y manejo de las piezas de un Tetris, pero incorpora nuevos elementos jugables que lo hacen aún más interesante. Es sencillo, divertido y muy, muy adictivo.

Duración: Contiene dos estilos de juegos y 4 modos extra, con la posibilidad de mejorar tiempos. No es que posea una vida muy larga, pero te tendrá «enganchado» durante días. Sobre todo si juegas acompañado.

MEJOR VERSIÓN



Las dos versiones pecan y aciertan en lo mismo. Tanto en PS2 como en GC, Eggo Mania es muy divertido.

a fondo

PLAYSTATION 2



DEFENDER

El clásico de recreativa vuelve conservando el espíritu, pero con un sustancial cambio de apariencia.



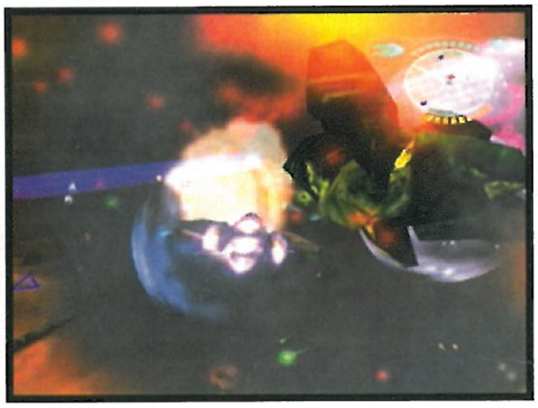
El escudo nos sacará de apuros en ocasiones, lástima que dure unos segundos.











El número de enemigos es, en muchas ocasiones, realmente espectacular y agobiante. Cuantos más eliminemos, más parecerá que hay. Es sólo una ilusión óptica.

Todos sabemos lo complicado que resulta adaptar un clásico a las nuevas consolas y, sobre todo, a los gustos actuales. Salvo algunas honrosas excepciones, el resultado suele decepcionar a los más puristas y, casi siempre, también a los que no conocían el juego original. Pues a esta lista, habrá que sumar este cuidado *Defender* para **PS2**. Innovador pero al mismo tiempo fiel al intrépido espíritu de la recreativa, derrocha calidad por los cuatro costados. Técnicamente impecable y con una calidad gráfica realmente inusual, *Defender* cuenta además con una mecánica de juego más rica y variada que la del original. Antes matábamos el tiempo destrozándonos el dedo disparando, rescatando a los personajillos y escapando de los agobiantes enemigos. Ahora hay que añadir a todo eso, por poner algunos ejemplos, misiones de escolta a naves e instalaciones o labores de transporte pesado. La acción, como siempre, es frenética y capaz de satisfacer tanto a los fanáticos del clásico como a aquellos que jamás lo probaron. **DE LÚCAR**

Mejoras

Teniendo en cuenta que el armamento es limitado y que los enemigos son casi infinitos, las mejoras constantes en el armamento serán absolutamente necesarias. Los misiles son seguramente el arma más útil.





Han introducido cambios importantes en la mecánica para dotar al juego de una mayor variedad de objetivos







Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Seven Studios Jugadores > 1-2 Mundos > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (81 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,1	9,0	8,5	8,5
Desde las espectaculares intros hasta el logrado ambiente de cada paisaje espacial, todo refleja un gran trabajo. El movimiento de las naves es perfecto y de lo más suave y fluido que podemos recordar.	Una banda sonora de corte épico bastante acorde con el espectáculo que disfrutaremos en pantalla. Las voces, mejores que algunas aventuras que hemos visto últimamente. Los efectos cumplen sin más.	Los que no recuerden el juego de recreativa, pueden quedarse un poco alucinados con el ambientazo de enemigos que hay a partir de la segunda fase. Tanta acción llega a confundir al más pintado. Infernal.	Han diversificado la acción para que no sea todo disparar, pero la presencia de tantos enemigos nos hará lamentar la buena intención de los programadores. Han alargado su vida, pero lo han complicado más.

PS2

8,8 GLOBAL

BIG MUTHA TRUCKERS



Lo sencillo es verlo como un juego de conducción, pero Big Mutha Truckers puede ser hasta un cursillo de economía.

Alguno pensará que deliramos, pero es que ***Big Mutha Truckers*** es, en algunos aspectos, parecido a *Theme Park*. Claro que es un juego de conducción con carreras entre camioneros, persecuciones policiales y batallas con moteros, pero también es una prueba de gestión. El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad posible de dinero en un tiempo determinado. Para lograrlo, podemos desde jugar a las máquinas tragaperras a jugar con las cotizaciones de las diferentes cargas que transportemos en cada viaje. Si nos dan la información de que va a subir la carne, compramos ganado y lo vendemos para sacar beneficios. Pedir créditos, invertir en bienes, ganar apuestas, etc. son algunas de las muchas formas de prosperar. Cada uno lo jugará a su manera, pero todos disfrutarán de lo mismo, tanto en **PS2** como en **Xbox** se trata de un juego original en el planteamiento, divertido en la acción y preciosista gráfico. **DE LÚCAR**

> Aunque no echemos «horas y horas al volante», es el mejor juego de camiones



Si marcamos nuestro destino en el mapa, el GPS nos irá indicando el camino a seguir con señales como las de los juegos de rally.

La gente nos dará información de las materias más rentables. Hay que hablar con todos.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Interactive Programador > Eutechnyx Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Camiones > 4 Ciudades > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,2	9,0	8,4	8,6	8,9
PS2	9,2	9,0	8,4	8,6	8,9

GRÁFICOS: Gráficamente es con diferencia el mejor juego de camiones que hemos visto hasta la fecha. Aunque las dimensiones del mapeado no sean demasiado grandes, todo lo que encontraréis es espectacular.

MÚSICA / FX: Sin llegar a las cotas de variedad y calidad de GTA: Vice City, cuenta con unas cuantas emisoras de radio para amenizar los trayectos. Muchas canciones son auténticos clásicos de la música americana.

JUGABILIDAD: También nos parece uno de los juegos de camiones más completo y variado, pero las dimensiones del escenario le restan gracia a la conducción. Más que grandes rutas, son paseos de unos pocos minutos.

DURACIÓN: Por las muchas formas que hay de conseguir dinero, la duración del juego parece realmente interesante, pero sólo si tenemos intención de probar todas. La dificultad será mayor o menor según nuestra elección.

MEJOR VERSIÓN

Ambas versiones son prácticamente idénticas y las diferencias no dan para declarar una ganadora clara.



EGGO MANIA

Por primera vez un juego de la portátil de Nintendo supera en gráficos a sus homónimos en PS2 y GC. Además, ¡podrás jugar donde quieras!



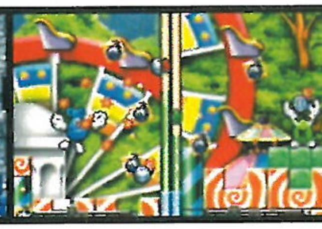




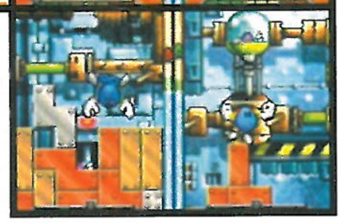
Si no tapas los huecos vacíos, la torre se desestabilizará y caerá.











Una cosa es que un juego de *puzzles* sea divertido y otra es que esté muy bien hecho, pensado para jugar en cualquier sitio y que además sea capaz de superar en graficos a sus homónimos de 128 *bits*. ***Eggo Mania*** para **GBA** posee los mismos frenéticos estilos de juego que aparecen en las versiones de **GC** y **PS2** (*Eggo* y Bomba), y reproduce exactamente igual 3 de sus modalidades extras (Supervivencia, Contrarreloj y Solo). Y es que, este ***Eggo Mania*** aventaja a sus hermanos mayores en muchos aspectos pues, salvo que no incluye el simpático Personalizado para editar tu propio juego, gráficamente disfruta de la misma calidad del *software* para 128 *bits*, e incluso está algo más mejorado gracias a la eliminación de los marcos blancos. Asimismo, para esta edición no se han hecho pantallas de carga y se han digitalizado los gritos de guerra. Respecto a la mecánica de juego, ***Eggo Mania*** recuerda un poco al laureado *Tetris*, aunque con muchas novedades, ya que además de construir una gran torre habrá que derribar la del contrario. ANNA



Hay 8 personajes con habilidades distintas, pero ninguno evita que el monstruo latoso le quite piezas.

Modos extra

Además del modo principal, *Eggo Mania*, podrás acceder a 4 modos más: Supervivencia, Solo, Contrarreloj y Bomba. Este último es para 1 ó 2 jugadores en el que debes demoler la torre de tu oponente usando bombas, martillos...







Atrapa los bloques y objetos especiales que caen de la cima y úsalos sabiamente

Género > Puzzle Formato > Cartucho Compañía > Kemco Programador > Hotgem Jugadores > 1-2
Modos > 5 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > No

GRÁFICOS 8,4
Muy colorista, alegre y con un diseño de personajes muy simpático. Visualmente es idéntico a sus homónimos en 128 bits, pero con la ventaja de la no existencia de pantallas de carga y marcos.

MÚSICA / FX 8,0
La música que escucharemos en las distintas modalidades del juego no está nada mal y es variada, pero llegará a cansar. Lo mejor de este apartado es, sin duda, la inclusión de voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 8,5
Sencillo e intuitivo. Además, incluye un Tutorial y la posibilidad de escoger el nivel de dificultad que más se ajuste a nuestra destreza en este tipo de juegos. Cuando sepas cómo funciona, no pararás de jugar.

DURACIÓN 8,0
La inclusión de una opción multijugador alargará la diversión y duración de este juego. Además, las 5 modalidades de Eggo Mania y la posibilidad de mejorar tiempos te mantendrá «enganchado» horas y horas.

GAME BOY ADVANCE

8,2 GLOBAL

CONCURSO



20 JUEGOS

XBOX-NGC-PS2

¿Alguna vez has sentido la tentación de probar los coches deportivos más exclusivos del mercado? Ahora puedes hacerlo en **Need For Speed: Hot Pursuit 2**. Si quieres incorporar este título a tu colección, tan sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del día 23 de febrero con todos tus datos y la respuesta correcta a la siguiente dirección: C/ O'Donnell 12, Madrid 28009. No te olvides de señalar qué formato prefieres y de poner en el sobre «Sorteo Need For Speed: Hot Pursuit 2».

¿Cuál de estas conocidas marcas no aparece en el juego?

A) Porsche **B)** Seat **C)** BMW

SORTEO «NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

PLATAFORMA: ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GAMECUBE

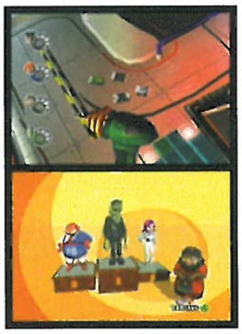
(Marca con una «X» en la versión que quieras)

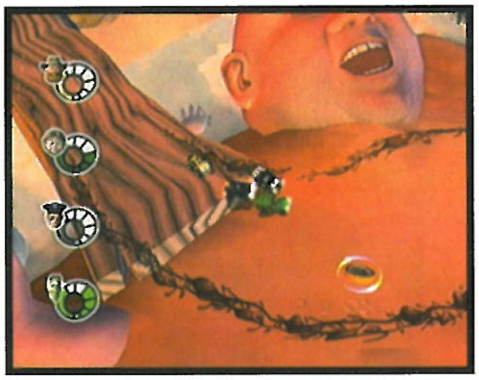
• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados po dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.



a fondo GAMECUBE

MICROMACHINES

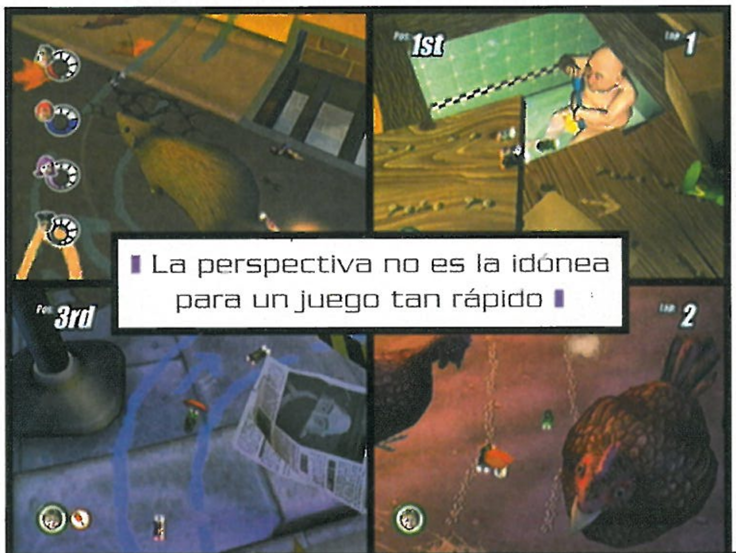




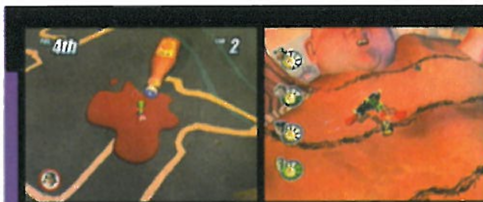
El primer puesto es sólo para auténticos monstruos.

Si haces un buen trabajo en el apartado gráfico, lo menos que puedes intentar es que la jugabilidad esté a la misma altura.

Cuando se enfrentan al reto de readaptar un clásico, los programadores tienen, a veces, verdaderos problemas para emular al oferta y, al mismo tiempo, respetar el espíritu del original. Hay juegos que ganan mucho y otros, como ***Micromachines***, que ron en uno de los mejores juegos multijugador. Esta versión para **GameCube** cuenta con unos escenarios a la altura de lo esperado, pero la perspectiva de juego, las dimensiones de los vehículos y la velocidad le restan casi todo el encanto. En muchísimas ocasiones,



La perspectiva no es la idónea para un juego tan rápido



Cuidado!!

Las trampas de los circuitos y las armas pueden arruinar todo nuestro trabajo.

jamás han logrado alcanzar la gloriosa jugabilidad de las entregas para 16 *bits*. Cada vez que intentan aprovechar las características de las nuevas consolas, se alejan un poco más de la sencillez y frenética diversión que le convirtie- quedaremos vendidos y todo lo ganado por un buen pilotaje, se perderá por la errónea perspectiva de juego. La palabra que mejor define lo que ocurre en este ***Micromachines*** es confusión. Y antes todo era diversión. **DE LUCAR**

Hay un montón de juegos ocultos que podremos disfrutar en los modos para varios jugadores. No es que sean especialmente buenos, pero entretienen.





Género > Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Hasbro Jugadores > 1-4
Circuitos > 24 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS 8,0

Los escenarios siguen siendo un alarde imaginativo, pero en esta ocasión se han quedado un poco cortos en las dimensiones de los vehículos. Una cosa es que sean Micromachines y otra es que no se vean.

MÚSICA / FX 7,3

Los efectos son bastante apropiados para el desenfadado estilo de juego, pero las melodías, por pachangueras y repetitivas, desentonan bastante y dejan mucho que desear.

JUGABILIDAD 6,7

La perspectiva no termina de convencernos. En algunos recorridos no está mal, pero en la gran mayoría hay tramos que resultan confusos. La velocidad del juego y su dificultad ya eran suficiente reto.

DURACIÓN 7,0

Los minijuegos y los nuevos modos no aportan demasiado y le han quitado bastante gracia a las carreras. Si no aumentas su potencial y encima te cargas la jugabilidad, la vida del juego sufre un tremendo golpe.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 7,0



BLOOD OMEN 2



NIEBLA
Con la capacidad para convertirse en niebla, **Kain** podrá acercarse sigilosamente a sus enemigos.



ENCANTAMIENTO
Gracias a este poder oscuro **Kain** podrá poseer y controlar a voluntad a algunos personajes.

El antihéroe de la saga **Soul Reaver**, eterno enemigo de **Raziel**, visita por primera vez un soporte de Nintendo.





Blood Omen 2 apareció hace casi un año en **PS2** y un poco después en **Xbox**. Era, a su vez, una secuela de un popular *RPG* de los primeros tiempos de **PSone**. En este juego controlábamos a **Kain**, un vampiro condenado por su pueblo en busca de venganza. La secuela comienza quinientos años después de aquellos hechos.



Kain despierta de un largo sueño y se encuentra con que su raza está amenazada por unos humanos, los *Sarazan*, que pretenden acabar con todos los vampiros. A partir de aquí **Kain** deberá recorrer *Nosgoth* a medida que gana experiencia y nuevas habilidades. Tendrá que resolver *puzzles*, acabar con sus enemigos (e incluso con los civiles) y, sobre todo, chupar sangre para mantener alto su nivel de vida. Gráficamente el juego ha mejorado sensiblemente con respecto a las anteriores versiones. Ahora el movimiento de pantalla es mucho más fluido, evitando los molestos tirones. Una aventura atractiva y bien hecha para tu **GC**. DANI3PO







*Después de acabar con un enemigo (o habitante de Nosgoth), **Kain** podrá absorber su sangre para recuperar vida y ganar experiencia.*

Género > Aventura Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1
Fases > 12 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	8,2	8,9	8,9
Las localizaciones de Nosgoth son bastante grandes y además no realiza cargas dentro de la fase. Sin embargo, este aspecto ha quedado algo obsoleto en comparación a algunos de los últimos lanzamientos.	La banda sonora no se deja escuchar demasiado durante el transcurso de la acción y los efectos de sonido no dejan de ser los típicos de este tipo de juegos. Las voces en inglés están muy bien conseguidas.	El desarrollo de la acción no se sale en ningún momento de los cánones establecidos, pero está tan bien diseñado que atrapa sin remisión. Lo único negativo es que las voces permanecen en inglés.	Doce inmensos niveles te esperan a lo largo y ancho de todo Nosgoth. Tendrás aventura para rato y, además, nunca te encontrarás perdido o desorientado, aunque es bastante lineal.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 8,8

a fondo

GAME BOY ADVANCE



DEFENDER











A la derecha, el modo XGP nos presenta un ***Defender*** *actualizado, pero con una mecánica de juego que aporta escasos alicientes.*

Un clásico de la década de los 80 que vuelve en una nueva edición para **GBA** de la mano de **Outlook Ent.** El cartucho contiene tres modos de juego basados en una recreación casi idéntica del original, *Defender: XG* con el mismo estilo que el anterior pero mostrando unos *sprites* actualizados y fondos fotográficos. Por último, nos encontramos con *XG*, el plato fuerte de esta entrega de ***Defender***. Los *sprites* están animados, aunque de forma bastante básica, y la mecánica del juego se reduce a permanecer atentos al radar para liquidar a nuestros enemigos incluso antes de que aparezcan en pantalla. El modo Cooperativo, a través de un cable *link*, tampoco supone un aliciente para un título que no hace justicia al original. **R. DREAMER**

Género > Shooter Formato > Cartucho Compañía > Midway Programador > Outlook Entertainment Jugadores > 1-2 [Link]
Modos > 4 Niveles de Dificultad > 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > No

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
5,8	5,4	6,0	6,0	6,0

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

JUSTICE LEAGUE





Controla a ***Batman*** *y al resto de componentes de* ***Justice League***.



Basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre, este título nos pone en la piel de siete superhéroes. A lo largo de 12 niveles tendrán que utilizar sus superpoderes para desbaratar los planes del villano más famoso del mundo del cómic, **Lex Luthor**. En cada fase tendremos a nuestra disposición dos superhéroes, con la posibilidad de utilizarlos alternativamente. Los creadores, **Saffire**, no han explotado al máximo las capacidades de la consola, con un apartado gráfico bastante «normalito». **R. DREAMER**

Género > Beat'em-up/Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Midway Programador > Saffire
Jugadores > 1 Niveles > 12 Personajes > 7 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,2	6,5	6,8	7,5	7,2


CONCURSO
THE TERMINATOR™
DAWN OF FATE
SORTEAMOS
PlayStation 2
THE TERMINATOR DAWN OF FATE
25
JUEGOS PS2
[PROMOCIONALES]
aDeSe +13
ATARI®

a fondo XBOX

DYNASTY WARRIORS 3



El Romance de los **Tres Reinos** llega a Xbox de la mano de una **conversión** del juego aparecido hace algunos meses en PlayStation 2.



Poco comprensible me parece el lanzamiento de esta versión del juego de **Koei**, teniendo en cuenta que las ventas de **Xbox** en **Japón** rozan el mínimo, y que esta saga apenas tiene éxito fuera del país del Sol Naciente. *Dynasty Warriors 3* apareció en **PlayStation 2** hace unos meses y en este caso nos encontramos ante una conversión, sin ningún elemento añadido ni en el apartado jugable ni en el técnico. Para los que no conozcan el juego, cabe decir que ***DW3*** nos propone unas multitudinarias batallas en las que controlaremos a uno de los generales de cualquiera de los tres ejércitos en conflicto. Como si de un *beat'em-up* clásico se tratara, nuestro único cometido será acabar con los «literalmente» cientos de enemigos que te salen al paso. El elemento estratégico del que tanto presumen sus creadores queda reducido a la mínima expresión. Técnicamente el juego presenta las mismas carencias que la versión para **PS2**. Escenarios muy simples y vacíos, una niebla que no te deja ver más allá de unos metros y una animación bastante ridícula para los enemigos. Un juego mediocre. ➜ DANI3PO





Cada uno de los personajes seleccionables contará con varias armas que tendremos que ir consiguiendo.



Multijugador

Además de los modos para un sólo jugador, ***DW3*** incluye una opción para dos jugadores. Podrás enfrentarte a un amigo sólo o en compañía de todo tu ejército.



Las batallas campales son las protagonistas de esta tercera entrega de Dynasty Warriors

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Koei Programador > Koei Jugadores > 1-2 Personajes > 21 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 7,0
Los mismos que la versión PS2. Lo único reseñable es la aparición de decenas de enemigos en pantalla. Por lo demás es bastante soso y simplón. Las secuencias cinemáticas acaban haciéndose aburridas.

MÚSICA / FX 7,5
Las voces pueden ser escuchadas en japonés o inglés, con un doblaje que deja bastante que desear. La música es una especie de *rock* oriental bastante inapropiado para un título de estas características.

JUGABILIDAD 7,8
El control es de lo más sencillo, tan sólo utilizaremos un botón para atacar y otro para especiales. Al principio nos parecerá divertido acabar con hordas de enemigos, pero nos aburriremos rápidamente.

DURACIÓN 8,4
Muchos niveles, secretos por descubrir y más de diez personajes ocultos, todos ellos completamente diferentes. Si ***Dynasty Warriors 3*** llega a engancharnos (cosa complicada) tendremos juego para rato.

XBOX **7,5** GLOBAL



DYNASTY TACTICS

La estrategia militar más compleja visita PlayStation 2 de la mano de Koei y «El Romance De Los Tres Reinos».







En su afán por recrear las gigantescas batallas medievales de la antigua **China**, **Koei** acaba de poner un título en el mercado (que ya se ha convertido en saga, pues en **Japón** se ha anunciado el lanzamiento de su segunda parte). Si con la serie *Dynasty Warriors* la compañía nipona ofrece la visión más *arcade* de estas contiendas, y con *Kessen* y *Kessen 2* las mostraban desde un punto de vista estratégico algo descafeinado, con este ***Dynasty Tactics*** se han puesto como objetivo crear una simulación estratégica en toda regla, y de hecho lo han conseguido, aunque haya sido a costa de sacrificar parte de la jugabilidad. Incluso los iniciados en juegos de este tipo (combates por turnos, movimiento de unidades por casillas, vista aérea) encontrarán el desarrollo de los combates denso y complicado. Ni siquiera el escueto Tutorial nos aclarará demasiado las cosas, y sólo la paciencia y la perseverancia nos ayudarán a acabar comprendiendo las complejas reglas de este juego.

Las batallas se desarrollan por turnos en unos escenarios divididos en cuadrículas

Gráficamente lo único destacable son las secuencia que aparecen al realizar algún movimiento determinado, y que muestran decenas de unidades combatiendo entre sí en grandes extensiones de terreno y con distintas condiciones meteorológicas. Lo dicho, un juego que aburrirá a la mayoría y enganchará a unos pocos. **DANI3PO**

Próximamente

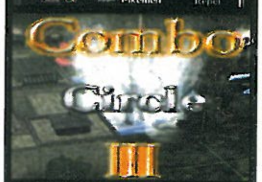




Dentro de un par de meses **Koei** lanzará en **Japón** el cuarto capítulo de su saga *Dynasty Warriors*, un *beat'em-up* masivo basado en *El Romance De Los Tres Reinos*. Las novedades parecen mínimas.









Habrá tres tipos de unidades sobre el terreno: infantería, caballería y artillería. Además, los generales podrán utilizar todo tipo de magias.









El uso de las técnicas especiales que poseen los generales será fundamental para completar las batallas.





Género > Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Koei Jugadores > 1-2
Fases > 60 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [189 KB]

GRÁFICOS 7,4

Este tipo de juegos nunca se ha caracterizado por sus espectaculares gráficos y Dynasty Tactics no es una excepción. Tan sólo las secuencias generadas con el motor del juego ponen algo de color a las batallas.

MÚSICA / FX 8,0

Multitud de voces, en inglés o japonés, amenizan el desarrollo de las batallas. El resto de efectos se reduce al desplazamiento de las fichas. La música recuerda a las películas clásicas de samuráis.

JUGABILIDAD 7,9

La complejidad del desarrollo es un arma de doble filo: por una parte desorientará a la mayoría de los jugadores. Por otra, ofrecerá a los que aguanten lo suficiente un sinfín de posibilidades de juego.

DURACIÓN 8,3

Si realmente te engancha y llegas a dominar su estilo de juego, tendrás un título muy longevo. La pena es que la mayoría de jugadores desistirá tras un par de partidas a causa de su denso sistema de batallas.

PS2 GLOBAL 7,9



ESPECIAL SUPERTRUCOS

Este mes recopilamos los mejores trucos para todas las consolas. Con este especial no habrá juego que se te resista.

#

4X4 EVOLUTION

Activa todos los vehículos
Desde el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y R1. Después dirígete al menú Time Attack y cuando vayas a seleccionar tu coche para la competición observarás que en la modalidad Class 3 Ford aparecen muchos Ford Explorer Sport Trac de diversos colores y mejorados mecánicamente.
Nota: este tipo de vehículos sólo estará disponible en el modo Career.

Modo Slower Game Speed
En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, CUADRADO y CÍRCULO.

Modo Faster Game Speed
En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CUADRADO (x2).

Modo Normal Game Speed
En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CÍRCULO (x2).

1 millón de dólares
En el menú principal pulsa L2, CUADRADO, R1, CUADRADO, R1, L1, CÍRCULO, L2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1 y obtendrás, en el modo Career, un millón de dólares.

A

ACE COMBAT TRUENO DE ACERO

Opciones Extra
Cuando hayas sido capaz de completar las 18 misiones de Ace Combat Trueno De Acero, no pierdas tiempo y guarda partida. Después, resetea la consola y vuelve a cargar dicha partida y habrás descubierto una serie de opciones que antes no se encontraban disponibles. Una te permitirá volver a jugar con nuevos aviones y armas, además de contar con el dinero ganado hasta el momento. Otra hace posible entrar en cualquiera de las misiones. Y hay una en la que se puede hacer lo mismo pero teniendo en cuenta el tiempo o la puntuación obtenida. También existe una opción para contemplar las impresionantes secuencias FMV y, por último, una en la que podrás disfrutar escuchando todas y cada una de las 36 canciones que componen la banda sonora.

Otros Modos
Si terminas el juego bajo la dificultad más difícil se abrirá un nuevo modo de dificultad Expert Mode. Y si tienes la paciencia suficiente para realizar cada una de las misiones en Expert, se abrirá el Ace Mode.

AGGRESSIVE INLINE

Grinds perfectos
En Cheats introduce el código: BIGUPYASELF. No tendrás que preocuparte más de mantener el equilibrio al deslizarte sobre barandillas y demás.

Hand Plant perfecto
En Cheats, Introduce el password JUSTIN BAILEY para convertirte en el rey de los equilibrios sobre una mano.

Manual perfecto
Escribe este passwords en Cheats: QUEZDONTSLEEP.

No perder energía
En Opciones hay un apartado llamado Cheats. Introduce allí este código para activar este interesante truco: KHUFU.

ARMY MEN RTS

Súper soldados
Mantén presionado R2 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, X, Cuadrado durante el transcurso de una misión. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Súper rivales
Mantén presionado R2 y pulsa Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo y Triángulo durante cualquier misión. Los enemigos serán prácticamente idestructibles.

2000 de electricidad
Si quieres que tus reservas de energía aumenten espectacularmente mantén pulsado R2 y presiona Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo y X durante el transcurso del juego.

5000 de plástico
Para conseguir una ingente cantidad de materia prima mantén pulsado R2 y presiona Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y Cuadrado. Un sonido te confirmará el truco.

Paracaidistas
Si quieres gozar de un apoyo extra

PLAYSTATION 2

para tu ejército, mantén presionado R2 y pulsa a continuación Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.

B

BATMAN VENGEANCE

Batarangs infinitos
Para que Batman cuente desde el principio con un buen arsenal de su arma favorita, en el menú principal presiona L1, R1, L2, R2. Un sonido confirmará que el truco ha sido activado.

BLADE 2

Selección de nivel
Mantén presionado L1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado en el menú principal.
Vida infinita
Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo.
Furia infinita
Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.
Todas las armas
Mantén pulsado L1 y presiona a continuación Cuadrado, Círculo, Abajo, Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo en el menú principal del juego.
Munición infinita
Pausa el juego, mantén presionado L1 y pulsa a continuación Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, X.

BLOOD OMEN 2

Segadora de Almas y Armadura
Cuando te encuentres en la pantalla de presentación del juego, desde donde puedes empezar o cargar una partida, ejecuta la siguiente combinación: L1, R1, L2, R2, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Si lo has hecho bien una voz confirmará que el truco ha funcionado. Después, comienza una nueva partida para comprobar que Kain tiene en sus manos La Segadora de Almas, el arma más potente del juego, y una Armadura especial.

C

CART FURY

Juega con Niebla
Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Trucos. Introduce la siguiente combinación: R2, R1, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo. Aparecerá Niebla, resaltada y en la parte inferior de la pantalla.
Coches ocultos
En la pantalla de selección de conductores, si quieres que aparezcan unos cuantos más pulsa R1. Si haces lo mismo, pero utilizando L1, en la pantalla en la que eliges carrocería, tendrás a tu disposición algunas adicionales.

CRAZY TAXI

Taxi Bicicleta
Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de selección de personaje. Deja de presionar L1 y después R1. Mantenlos pulsados de nuevo (L1 y R1) y suéltalos simultáneamente. Entonces presiona X. Escucharás un sonido que confirma que ha salido bien el truco y jugarás con una simpática bicicleta de reparto.
Modo Experto
Mantén presionados L1, R1 y START en el menú principal. Sigue con ellos pulsados hasta que aparezca la pantalla de selección y presiona X para elegir modo de juego. Las palabras «modo experto» aparecerán en pantalla confirmando el truco.
Modo Otro Día
Presiona R1 en la pantalla de selección de personaje y suéltalo. Ahora mantén pulsado R1 y presiona X. Las palabras «otro día» aparecerán en pantalla confirmando el truco.
Desactivar flechas dirección
Mantén pulsado R1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.
Desactivar indicador destino
Mantén pulsado L1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje.
Nuevas cámaras y extras
Comienza a jugar en los modos Original o Arcade. Mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando (tendrás que tener un segundo pad conectado a la consola) y pulsa CÍRCULO para alternar entre vista interior delantera e interior trasera. Si quieres que aparezca el marcador de velocidad, mantén pulsados L1 y R1 en el segundo pad y presiona CUADRADO. Para realizar un espectacular zoom de la acción, mantén pulsado L1 y R1 en el segundo mando y presiona TRIÁNGULO. Para desactivar cualquiera de estos tres trucos mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando y pulsa X.

D

DEUS EX

Menú de Trucos
En Deus Ex es posible hacer aparecer un interesantísimo Menú Secreto. En el podrás activar una serie de opciones que te serán de gran ayuda para llevar a cabo todas las misiones sin sufrir ningún percance. God Mode, Energía y Salud a tope, Munición al máximo, todas las Habilidades y alguna que otra sorpresa más componen la variada oferta del Cheat Menu. Para acceder a él primero tienes que comenzar una partida. Una vez hecho esto pulsa Select para acceder al menú donde puedes ver tus objetivos, las notas e imágenes de cada misión. En dicha pantalla has de ejecutar la siguiente combinación de botones, L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Si lo haces bien, aparecerá el Cheat Menu. A partir de este momento, nuestra aventura se convertirá en un tranquilo paseo.

DRAKAN

Invencibilidad
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Cuadrado e Izquierda durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.
Subir un nivel
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba durante el juego. Un mensaje te informará de que ha funcionado. Vida y Maná Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Triángulo, Abajo, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, X y Arriba durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.
Dinero extra
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, X, Triángulo, Abajo y Arriba durante el juego. Tus fondos aumentarán en 10.000 monedas.

DYNASTY WARRIORS 2

Conseguir todos los Generales
Pulsa CUADRADO (x2), L1, L2, R1, R2, CUADRADO (x2) en el menú principal. Un sonido confirmará que has usado correctamente el código y se activarán todos los generales ocultos en Dynasty Warriors 2.
Luchadores del reino de Shu y Wu Usa los siguientes códigos en la pantalla de título:
Para activar los luchadores de la cuadrilla del reino de Wu pulsa CUADRADO (x2), R2 (x2), R1 (x2) y CUADRADO (x2). Si prefieres a los disidentes de Shu presiona CUADRADO (x2), R1 (x2), R2 (x2) y CUADRADO.
Editor de Introducción
En el menú principal usa los siguientes códigos: L1, L2, R2, L1, L2, R2, R1. De este modo se activará en el menú de opciones el modo Editor, donde podrás confeccionar la introducción del juego a tu gusto, eligiendo cada personaje y situándolo arbitrariamente.
Activar la opción Test BGM
En la pantalla de título pulsa R1 (x2), R2 (x2), L1 (x2), L2 (x2). Ve al el menú opciones y selecciona Sound y BGM Test. De este modo, podrás escuchar la banda sonora de Dynasty Warriors 2.
Activar personajes ocultos
En la pantalla principal pulsa CUADRADO, R1, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1.
Elige a Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao y Zhang Jiao en el modo Free
Completa el juego en el modo Musou con todos los miembros de cada reino. Para luchar con estos personajes debes activar la opción Side Selection del modo Free.
Combate siendo Sun Quan
Acaba el modo Musou con todos los luchadores del reino Wu (Zhou Yu, Lu, Xun, Sun Shang Wiang, Taishi Ci, Gan Ning y Lu Meng).
Para elegir a Sima Yi
Completa el modo Musou como Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Dian Wei, Xu Chu y Zhang Liao.
Combate siendo Cao Cao
Completa el juego en el modo Musou con cada uno de los héroes del reino de Wei.
Combate como Zhuge Liang
Completa el juego en el modo Musou como Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun, Mao Chao, Huang Zhong y Jiang Wei.
Combate como Liu Bei
Completa el juego en el modo Musou con todos y cada uno de los miembros del reino de Shu, incluyendo a Zhuge Liang.
Intro alternativa
Si consigues completar el modo Musou con cualquiera de los generales, serás recompensado con las espectaculares imágenes de una secuencia de una introducción completamente nueva.
Restaurar la energía
Encuentra un punto para salvar tu partida, incluso si no tienes memory card tendrás la oportunidad de guardarla. Cuando te pregunten si quieres salvar tu juego puedes hacerlo o declinar la invitación. Una vez que hayas vuelto a la partida, tendrás toda tu energía restablecida y podrás continuar luchando.

E

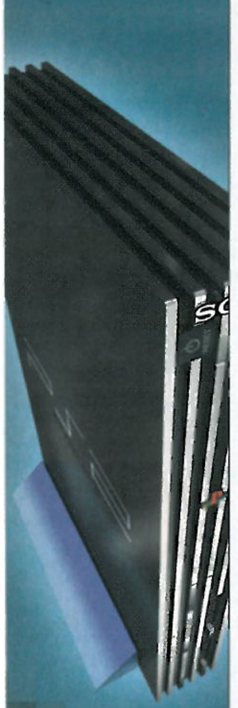
EL REY ESCORPIÓN

Código maestro (todos los bonus activados): pulsa Start durante el juego (para entrar en pausa) y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, R2. **Energía al máximo y todas las armas**: pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, círculo. **Bate de «carne»**: activa la categoría de armas de una sola mano, pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda. **Minotauro**: activa la categoría de armas de una sola mano, pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, derecha. **Personajes cabezones**: pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, R2. **Enemigos pequeños**: pausa el juego y presiona arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, cuadrado.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Recuperar salud
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa los botones de Triángulo, Abajo, X Arriba.
Recuperar munición
Pausa el juego, mantén presionados los botones de L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba.
1.000 puntos de experiencia
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Abajo, Abajo. ▶

supertru



Habilidades de nivel 2
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Círculo, Derecha, Círculo, Derecha.
Habilidades de nivel 3
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba.
Habilidades de nivel 4
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda.
Habilidades de nivel 5
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, X, Abajo, Abajo.

ENDGAME
Modo de Trucos
Para introducir los códigos debes actuar de la siguiente manera. Dispara a una parte en blanco del menú principal el número de veces necesarias para cada letra, dependiendo del orden que ocupe en el alfabeto. Por ejemplo, una vez para la A y 26 para la Z. Para separar una letra de la siguiente recarga el arma.
Código Maestro
Para que funcionen todos los trucos primero introduce la palabra MEBIGCHEAT.
Modo Arcade
Introduce el código BLAM. La pantalla parpadeará para informarte de que ha funcionado. Este nuevo modo de juego estará disponible.
Desafíos Country
Introduce el código ABROAD para que se desbloqueen estos divertidos desafíos donde podrás demostrar tu puntería.

EXTREME G3
Escudo infinito
En el menú principal presiona L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente.
Todos los circuitos
En el menú principal presiona L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+L2+R1+R2.
Desafío Extremo
En el menú principal presiona L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2. Al activarlo un sonido te indicará que lo has hecho satisfactoriamente.
Ganar el doble de dinero
En el menú principal presiona L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. El dinero ya no será un problema nunca más.

F

FREEKSTYLE
Código Maestro
Introduce LOKSMITH como clave en la pantalla de trucos.
Todos los personajes
Introduce POPULATE como clave en la pantalla de trucos.
Todos los atuendos.
Introduce YARDSALE como clave en la pantalla de trucos.
Todos los circuitos
Introduce TRAKMEET como clave en la pantalla de trucos.
Todas las monturas
Introduce WHEELS como clave en la pantalla de trucos.
Sin moto
Introduce FLYSOLO como clave en la pantalla de trucos.
Moto ardiendo
Introduce FIRESALE como clave en la pantalla de trucos.
Efecto cámara lenta
Introduce WTCHKPRS como clave en la pantalla de trucos.
Baja gravedad
Introduce FTAIL como clave en la pantalla de trucos.
Freekout Time continuo
Introduce ALLFREEK como clave en la pantalla de trucos.
Clifford Adoptante
Introduce COOLDUDE como clave en la pantalla de trucos.
Mike Jones
Introduce TOUGHGUY como clave en la pantalla de trucos.
Jessica Patterson
Introduce BLONDIE como password en la pantalla de trucos.
Greg Abertyn
Introduce GIMEGREG como clave en la pantalla de trucos.
Corredores con casco
Introduce HELMET como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 1
Introduce CARVEROK como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 2
Introduce CLIPPERS como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 3
Introduce BLACKJAK como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 4
Introduce TODAMOON como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 5
Introduce WIDEOPEN como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 6
Introduce TUCKELLE como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 1
Introduce WHOZASKN como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 2
Introduce HEDBANGR como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 3
Introduce WHATEVER como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 4
Introduce SUPDUDE como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 5
Introduce STOKED como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 6
Introduce GOFLOBRO como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 7
Introduce NUMBER1 como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 8
Introduce PATRIOT como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 9
Introduce ALLSHOOK como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 10
Introduce LIGHTNIN como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 11
Introduce TONBOY como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 12
Introduce HEKACOOL como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 13
Introduce OVENMITT como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 15
Introduce GOODLOOK como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 16
Introduce PLUNGER como código en la pantalla de trucos.

G

GAUNTLET DARK LEGACY
Ser invencible
En la pantalla principal de personajes usa como password INVULN.
Permanente superdisparo con arco largo
En la pantalla principal de personajes usa como password SSHOTS.
Siempre esquivar a los enemigos
En la pantalla principal de personajes usa como password DELTA1.
Permanentemente Pollo Pojo
En la pantalla principal de personajes usa como password EGG911.
Inmune a la Muerte
En la pantalla principal de personajes usa como password 1ANGEL.
Visión rayos-x permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password PEEKIN.
Mantener la barra de turbo al máximo
En la pantalla principal de personajes usa como password PURPLE.
Disparo triple permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password MENAGE.
Disparo reflectante permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password REFLEX.
Poseer nueve pociones y nueve llaves
En la pantalla principal de personajes usa como password ALLFUL.
Correr velozmente
En la pantalla principal de personajes usa como password XSPEED.
Disparo rápido
En la pantalla principal de personajes usa como password QCKSHT.
Poseer 10.000 monedas de oro por nivel
En la pantalla principal de personajes usa como password 10.000K.
Enano convertido en bufón alto
En la pantalla principal de personajes usa como password ICE600.
Enano con uniforme S&M
En la pantalla principal de personajes usa como password NUD069.
Bufón con forma de palo y con cara de smiley
En la pantalla principal de personajes usa como password STX222.
Caballero con cinturón negro y guadaña
En la pantalla principal de personajes usa como password SJB964.
Guerrero convertido en Undead Lich
En la pantalla principal de personajes usa como password GARM00.
Guerrero convertido en Faraón
En la pantalla principal de personajes usa como password DES700.
Guerrero convertido en Alien
En la pantalla principal de personajes usa como password SKY100.
Guerrero muy veraniego
En la pantalla principal de personajes usa como password SUM224.
Mostrar secuencias FMV
Mantén pulsado X mientras el juego esté cargando y, después de la pantalla copyright, aparecerán las secuencias de vídeo del juego. Para saltar de secuencia vuelve a pulsar X.

GRAND THEFT AUTO 3
El juego de DMA y Rockstar incluye secretos que harán tu discurrir por Liberty City más agradable, o todo lo contrario. Todos deben ser introducidos con el juego en marcha.
Conduce un tanque
Presiona Círculo seis veces, R1, L2, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. El tanque aparecerá en frente de ti. Podrás destruir todo a tu paso.
Baja nivel busca/captura
Presiona R2, R2, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Dos estrellas menos en la barra.
Sube nivel busca/captura
Pulsa R2, R2, L1, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. La barra subirá dos estrellas.
Todas las armas
Presiona R2, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.
Cambiar de ropa
Pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.
Más Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.
Aún Más Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.
Salud
Presiona R1, R2, L1, Círculo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida.
Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.
Armadura
Presiona R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.
Subir Búsqueda
Presiona R1, R1, Círculo, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha duran-



COS PLAYSTATION 2

te la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Bajar Búsqueda
Presiona R1, R1, Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Caddy
Presiona Círculo, L1, Arriba, R1, L2, X, R1, L1, Círculo, X durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Hotring Racer
Presiona R1, Círculo, R2, Derecha, L1, L2, X, X, Cuadrado, R1 durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Limusina
Presiona R2, Arriba, L2, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Tanque Rhino
Presiona Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Sabre Turbo
Presiona Derecha, L2, Abajo, L2, L2, X, R1, L1, Círculo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Trashmaster
Presiona Círculo, R1, Círculo, R1, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Tráfico Agresivo
Presiona R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

GRAVITY GAMES

Código maestro
En la pantalla de opciones, selecciona trucos e introduce el siguiente código: LOTACRAP.

Estadísticas al máximo
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce: MAXSTATS.

Todas las monturas
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: PIKARIDE.

Dennis McCoy
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: DMCDMAN.

Bobby Bones
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BONEGUY.

Bird Brains
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: FLYAWAY.

Hotty Babe
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BADGIRL.

Angus Sigmund
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: SIGMAN.

GUILTY GEAR X

Personajes ocultos
En la pantalla en la que aparece el mensaje «Press Start» presiona Abajo, Derecha, Derecha, Arriba y Start. Ahora, al entrar en cualquiera de los modos de juego te encontrarás con dos nuevos personajes seleccionables en la parte inferior de la pantalla de Selección de Luchador.
El primero de ellos es Testament, un tipo bastante raro y va armado con una gran guadaña.
El segundo es Dizzy, enemigo final del juego. Una chica de aspecto inocente que esconde una gran cantidad de combos.

H

HALF-LIFE

Invencibilidad
En el menú principal entra en la opción de trucos e introduce lo siguiente: Izquierda, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X. Aparecerá a la derecha.

Munición infinita
Haz lo mismo que antes, pero esta vez prueba esta combinación de botones: Abajo, X, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Izquierda, Círculo. No tendrás problemas con tus armas.

Invisible
En la misma pantalla que los trucos anteriores, introduce Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo.

Modo cámara lenta
Para que todo se mueva mucho más despacio, prueba esta combinación en el menú de trucos: Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo.

Modo Alien
Si quieres acceder a este curioso modo de juego, introduce estos botones: Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Selección de nivel
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en el menú principal.

Pasar nivel
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, L3, Círculo, X, Círculo, X durante una partida.

Modo Dios
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R2, L2, R1, L1 durante el transcurso de una partida.

Todas las armas
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Cuadrado, X, durante el transcurso de una partida.

Salud al máximo
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Abajo durante el transcurso de una partida.

Carga letal
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R1, R1 durante el transcurso de una partida.

Cámara lenta
Presiona la siguiente combinación de botones: R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, L2 durante el transcurso de una partida.

I

ICO

Opciones Extra
Una vez acabado el juego, si cargas la partida y comienzas una nueva, podrás acceder a nuevas características en el menú de opciones. Como un modo para dos jugadores simultáneos, en el que el segundo jugador controla a la princesa, o un filtro gráfico con varios niveles de intensidad. Además, como arma secreta obtendrás un sable láser en lugar del mazo cuando llegues a la zona en la que tienes que golpear el árbol.

J

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Selección de nivel
Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Nivel Equinox
Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Uplink
Introduce la palabra TRANSMIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Demolición
Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Protección
Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Explosivo
Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Asesinato
Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Rey de la Colina
Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Goldeneye
Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Doble Arma
Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.

L

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Personaje invulnerable
En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3. El personaje seleccionado se hará invencible tras el truco.

Todos los objetos
Igual que antes, sólo que ahora la combinación es R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3.

LEGO RACERS 2

Jugar como un marciano
Presiona Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba en el menú principal del juego. Un alegre sonido te informará de que lo has introducido correctamente. A partir de ahora el personaje que controlas será de otro planeta.

Circuito de Marte
Si quieres aventurarte en el circuito localizado en el planeta rojo, durante el transcurso de una carrera pulsa Start para pausar el juego e introduce Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha.

M

MAX PAYNE

Armas
Si deseas tener en tu poder todas las armas y la munición al máximo, presiona Start para pausar el juego y pulsa L1, L2, R1, R2, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo. No habrá enemigo difícil.

Elegir Nivel
Para elegir fase, una vez que hayas completado la primera sección del juego (que transcurre en el metro) y hayas guardado tu progreso, entra en el menú principal y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Círculo. Todas las fases se activarán.

Vida al máximo
Pulsa Start para pausar el juego y presiona L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Tu vida se rellenará instantáneamente. Cada vez que ocurra una escena cinemática o cambies de fase o sección tendrás que volver a introducir la clave, si quieres que el efecto sea duradero.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Inmunidad
Pausa el juego y pulsa Cuadrado, L1, Círculo, R1, Triángulo, L2, Select y R2 para no sufrir daños.

Munición infinita
Pausa el juego y pulsa Círculo, L2, Cuadrado, L1, Select, R2, Triángulo y Select para tener balas a porrillo.

Balas de plata
Introduce el código WHATYOUGET en la máquina de escribir. Activa el truco en Secretos y estarás en disposición de liquidar a todos tus enemigos de un solo disparo.

Granadas de goma
Introduce el código BOING y después activa el truco que acaba de aparecer en el menú de Secretos.

Misión 2
Escribe en la máquina de escribir ORANGUTAN y accederás a esta misión.

Misión 3
Puedes abrir esta misión utilizando el código BABOON.

Misión 4
Introduce este siguiente código CHIMPNZEE para acceder al cuarto nivel del juego.

Misión 5
Para entrar en esta fase sólo tienes que introducir el código LEMUR en la máquina.

Misión 6
Introduce el código GORILLA en la máquina de escribir para poder ▶

supertrucos

entrar en el sexto nivel.

Medalla de Oro 1
Con MONKEY podrás acabar la misión en la que te encuentres con la mejor medalla.

Súper zoom
Introduce el código LONGSHOT en la máquina de escribir. Actívalo en Secretos y tendrás el modo Sniper disponible en todas las armas del juego.

Escudo antibalas
Introduce el código BULLETZAP y tu cuerpo será infranqueable e inmune a los proyectiles que disparen tus enemigos.

Medalla de Oro 2
También cabe la posibilidad de terminar la misión anterior a la que estés jugando con medalla de Oro. Sólo tendrás que utilizar el código TIMEWARP.

Perfeccionista
Sólo para los más atrevidos. Si usas el código URTHEMAN los nazis acabarán con tu vida de un único disparo.

Torpedo MOHton
Para cambiar tus ridículas balas por mortíferos torpedos fotónicos, introduce el código TPDOMOHTON en la máquina.

Cabezones
Si eres habilidoso, este código te ofrece un reto a tu altura. Sólo podrás matar a los nazis disparándoles en la cabeza. Utiliza la contraseña GLASSJAW para activarlo.

Enemigos invisibles
El juego aún te ofrece una posibilidad más original todavía. Si eres de los que crees que MOH es demasiado fácil utiliza el código WHERERU y sólo verás las armas y los cascos de tus enemigos.

Hombres con sombreros
Con HABRDASHR verás a los personajes del juego con objetos inusuales en su cabeza.

Día D
Para acceder al Making Of de la secuencia del desembarco de Normandía en la opción de Extras sin ganártela jugando, tienes que introducir el código BACKSTAGEO en la máquina de escribir.

Aguja en un pajar
Accede a un nuevo Making Of usando como código BACKSTAGER.

Varios puentes más
Introduce como código BACKSTAGEF y podrás ver otro Making Of.

MEN IN BLACK II

Invencibilidad
Presiona Derecha, X, R1, Triángulo, Arriba, L2, X, Izquierda, L1, Círculo, X, R2 en la pantalla de Press Start. La pantalla parpadeará para confirmarte que ha funcionado correctamente.

Todas las armas
Presiona Arriba, Abajo, X, Cuadrado, R1, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Círculo, L1, L1, Derecha. El arsenal de los hombres de negro estará a tu disposición.

Selección de nivel
Para poder acceder a cualquiera de las fases del juego presiona R2, Triángulo, Izquierda, Círculo, Cuadrado, L2, Izquierda, Arriba, X, Abajo, L2, Cuadrado.

Bolt al máximo
Presiona Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, L1, Círculo, Triángulo, R2, Izquierda, Abajo, Cuadrado (x2).

Spread al máximo
Presiona L2, R1, Círculo, L2, Abajo, Arriba, L1, Derecha, Izquierda, X en la pantalla de Press Start.

Homing infinito
Presiona Derecha, Arriba, Cuadrado, L1, Izquierda, Izquierda, L1, Izquierda, Círculo, Izquierda.

Beam infinito
Presiona Izquierda, Círculo, Triángulo, Derecha, L1, Cuadrado, Izquierda, R1, R1, Triángulo en la pantalla de Press Start.

Boss Mode
Presiona R1, Triángulo, Abajo, Abajo, X, L2, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Triángulo, R2, L1 en la pantalla de Press Start.

Making Of
Si quieres conocer cómo se llevó a cabo la creación del juego, introduce la siguiente combinación en la pantalla de Press Start: Círculo, R2, L2, Círculo, Triángulo, Abajo, Cuadrado, X, Derecha, L1, X, Arriba.

MINORITY REPORT

Todos estos códigos habrán de ser introducidos en la opción de trucos: Inmunidad: LRGARMS; **Selección de nivel**: PASSKEY; **Saltar nivel**: QUITER; **Todos los combos disponibles**: NINJA; **Todas las armas disponibles**: STRAPPED; **Munición al máximo**: MRJUAREZ; **Daño inflingido a los enemigos al máximo**: SPINACH; **Energía extra**: BUTTERUP; **Jugar con payaso**: SCARYCLOWN; **Jugar con un preso**: JAILBREAK; **Jugar con un soldado de las fuerzas especiales**: GNRLINFANTRY; **Jugar con lagarto**: HISSSS; **Jugar con Moseley**: BIGLIPS; **Jugar con Nara**: WEIGHTGAIN; **Jugar con Nikki**: HAIRLOSS; **Jugar con un Robot**: MRROBOTO; **Jugar con superhéroe**: SUPERJOHN; **Jugar con Zombi**: IAMSODEAD; **Apuntar manualmente**: FPSSTYLE; **Escudo**: STEELUP; **Bate de béisbol**: SLUGGER; **Muñeca de trapo**: CLUMSY; **Botón de cámara lenta** (Bullet-Time): SLIZOMIZO; **Los personajes rebotan**: BOUNZMEN; **Lugares atestados**: CLUTZ; **Final dramático**: STYLIN; **Secuencia final**: WIMP; **Bocetos**: SKETCHPAD; **Todas las secuencias de vídeo disponibles**: DIRECTOR; **No seleccionar**: DONOTSEL.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Bo Rai Cho: atrás, atrás, atrás, abajo, círculo; **Johnny Cage**: atrás, adelante, adelante, abajo, triángulo; **Kano**: adelante, arriba, arriba, abajo, cuadrado; **Kenshi**: adelante, atrás, adelante, abajo, X; **Kung Lao**: abajo, arriba, atrás, X; **Li Mei**: adelante, adelante, abajo, adelante, círculo; **Mavado**: atrás, atrás, arriba, arriba, cuadrado; **Quan Chi**: atrás, atrás, adelante, atrás, X; **Scorpion**: atrás, atrás, abajo, atrás+círculo; **Shang Tsung**: arriba, abajo, arriba, abajo, triángulo; **Sonya**: atrás, adelante, adelante, abajo, círculo; **Sub Zero**: atrás, adelante, adelante, abajo, X; **Cyrax**: adelante, adelante, arriba, triángulo; **Drahmin**: atrás, adelante, adelante, abajo, X; **Frost**: adelante, atrás, arriba, abajo, cuadrado; **Hsu Hao**: adelante, atrás, abajo, abajo, triángulo; **Jax**: abajo, adelante, adelante, abajo, triángulo; **Kitana**: abajo, arriba, adelante, adelante, triángulo; **Nitara**: arriba, arriba, adelante, cuadrado; **Raiden**: atrás, adelante, adelante, adelante, X; **Reptile**: arriba, arriba, arriba, adelante, X.

N

NBA HOOPZ
MODO CHEAT

Pulsa CUADRADO, X y CÍRCULO para cambiar los iconos en la pantalla del modo Versus. Los números que os ofrecemos a continuación indican el número de veces que cada botón debe ser presionado. Después de que los iconos hayan cambiado, presiona el control pad en la dirección indicada para activar el truco. El nombre del código y el sonido te darán la certeza de que el truco ha sido activado correctamente.

Por ejemplo, para activar Turbo Infinito utiliza el código: 3-1-2 Arriba y para ello, deberás pulsar Cuadrado (3 veces), X (1 vez), Círculo (2 veces) y Arriba.

Mostrar porcentaje de tiro
Pulsa 0-1-1 ABAJO.

Uniforme local
Pulsa 0-1-4 DERECHA.

Uniforme visitante
0-2-4 DERECHA.

Cancha en la playa
0-2-3 IZQUIERDA.

Pelota tricolor
1-1-1 DERECHA.

Sin faltas
2-2-2 DERECHA.

Cabezas muy grandes
3-0-0 DERECHA.

Cabezas pequeñas
3-3-0 IZQUIERDA.

Turbo infinito
3-1-2 ARRIBA.

Cancha en la calle
3-2-0 IZQUIERDA.

Sin goaltending
4-4-4 IZQUIERDA.

Mostrar hotspots
1-1-0 ABAJO.

Sin hotspots
3-0-1 ARRIBA.

NBA STREET

En la pantalla Versus cambia los cuatro iconos existentes por los códigos que os ofrecemos. Un mensaje confirmará que el código ha sido activado al pulsar Arriba:

Turbo ilimitado
Usa como código: Zapato, Balón, Tablero, Tablero, Arriba.

Sin Turbo
Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Tablero, Arriba.

Uniforme Auténtico
Usa como código: Balón, Balón, Disco, Disco, Arriba.

Uniforme Informal
Usa como código: Disco, Disco, Balón, Balón, Arriba.

Sin repeticiones
Usa como código la siguiente combinación: Disco, Zapato, Disco, Disco, Arriba.

Balón Multicolor
Usa como código la siguiente combinación: Balón, Disco, Zapato, Balón, Arriba.

Balón EA Big
Usa como código la siguiente combinación: Balón, Disco, Micrófono, Balón, Arriba.

Balón de Playa
Usa como código la siguiente combinación: Balón, Disco, Disco, Zapato, Arriba.

Balón de Fútbol
Usa como código: Balón, Zapato, Disco, Balón, Arriba.

Balón ABA
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Balón, Arriba.

Balón Medicinal
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Tablero, Arriba.

Balón NuFX
Usa como código: Balón, Disco, Tablero, Balón, Arriba.

Balón de Volley Ball
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Micrófono, Arriba.

Súper Mates
Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Balón, Arriba.

Sin Mates
Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Zapato, Arriba.

Más Gamebreakers
Usa como código: Disco, Micrófono, Tablero, Zapato, Arriba.

Menos Gamebreakers
Usa como código: Disco, Tablero, Micrófono, Zapato, Arriba.

Sin Gamebreakers
Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Zapato, Arriba.

Springtime Joe «The Show»
Usa como código: Disco, Disco, Balón, Disco, Arriba.

Summertime Joe «The Show»
Usa como código: Disco, Balón, Balón, Disco, Arriba.

Athletic Joe «The Show»
Usa como código: Disco, Zapato, Balón, Disco, Arriba.

Capitán Veloz
Usa como código: Tablero, Balón, Zapato, Disco, Arriba.

Bordes Explosivos
Usa como código: Disco, Zapato, Micrófono, Balón, Arriba.

Lanzamientos a gran distancia
Usa como código: Zapato, Zapato, Tablero, Balón, Arriba.

Nombre de los jugadores
Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Tablero, Arriba.

Sin demostraciones
Usa como código: Disco, Micrófono, Disco, Zapato, Arriba.

Desactiva todos los Trucos
Usa como código: Disco, Disco, Disco, Disco, Arriba.

COS PLAYSTATION 2

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

BMW Z8
Pulsa Cuadrado, Derecha, Cuadrado, Derecha, R2, Triángulo, R2, Triángulo en el menú pricipal para acceder a este coche.

Ferrari F50
Pulsa L1, Triángulo, L1, Triángulo, Derecha, L2, Derecha, L2 en el menú principal para acceder a este vehículo.

HSV Coupe GTS
Pulsa L1, L2, L1, L2, R1, Triángulo, R1, Triángulo en el menú principal del juego para acceder a este vehículo.

Ferrari F550
En el menú principal pulsa L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Derecha, R1, Derecha, R1 para gozar de este coche.

McLaren F1 LM
Pulsa Cuadrado, L1, Cuadrado, L1, Triángulo, Derecha, Triángulo, Derecha en el menú principal para acceder a este coche.

Porsche Carrera GT
Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, R1, R2, R1, R2 en la pantalla del menú principal para acceder a este coche.

NHL 2001

Super Defensa
Dirígete a la pantalla de Edición de Personajes y usa como nombre Sandis Ozolinsh, Chris Pronger o Scott Hannan. Te formularán una pregunta a la que tendrás que responder «Sí». De este modo podrás disfrutar de los atributos de los mejores defensas de la historia del hockey.

Super Delantero
En la pantalla de Edición de Personajes usa como nombres Peter Forsberg, Jaromir Jarg, Keith Tkachuk, Pavel Bure, Steve Yzerman, Owen Nolan, Rob Blake, Erick Lindros, Nicklas Lidstrom u Olaf Kolzig. Contesta «Sí» a la pregunta que te hagan y conseguirás un delantero con los mejores atributos.

Super Portero
Usa como nombres Patrick Roy, Dominik Hasek o Ed Belfour en la pantalla de Edición de Personajes. Te formularán una pregunta a la que debes responder «Sí» si quieres disponer de los mejores atributos de un portero de NHL.

The Hammer
En la pantalla de Edición de Personajes usa Hammer como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a ti.

Animal
En la pantalla de Edición de Personajes usa Animal como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a ti. Provocar al contrario. Cuando tu jugador marque un gol pulsa TRIÁNGULO. De este modo, cuando el disco entre por la portería, tu jugador lo celebrará a grito pelado. También puedes realizar este truco cuando el equipo contrario cometa un penalti.

NO ONE LIVES FOREVER

Seleccionar Misión
La explosiva Cate Archer llega a PS2 dispuesta a todo para acabar con la perversa organización criminal H.A.R.M. Si quieres que su aventura resulte más sencilla quizá te interese poder acceder a cualquier fase del juego desde el principio. Ilumina la opción de cargar partida, mantén pulsados L3 y R3 y presiona X para que aparezca la opción.

O

OPERATION WINBACK

Trial Mode
Presiona rápidamente en la pantalla de «Press Start»: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, mantén Triángulo y pulsa Start.

Max Power Mode
Presiona rápidamente L1, R2, L2, R2, L2, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, mantén L1 y pulsa Start, también en la pantalla de «Press Start». De este modo, todas las armas estarán a tu disposición y además con munición infinita.

ORPHEN

Energía restaurada
Cuando estés luchando en un combate y la barra de energía esté al límite sigue los pasos que te vamos a ofrecer a continuación para que el contrario no acabe contigo. Justo antes de morir, pausa el juego, selecciona «Equip» y continua la partida, de este modo comenzarás de nuevo la batalla, pero con la energía al máximo.

P

PARIS-DAKAR RALLY

Todos los coches
Introduce como nombre del piloto ILUMBERJACK para poder acceder a todos los vehículos del juego de rallies basado en tan prestigiosa competición internacional. El desierto será tuyo.

PIRATES: LEGEND O.T.B.C.

Inmunidad
Para que Wind Dancer sea inmune a los ataques enemigos, bastará con mantener apretados R1 y R2 y después pulsar X, Círculo, L3, Triángulo, R3, Select, R3, L1, L2 y Cuadrado. Todos estos códigos han de ser introducidos durante el juego.

Cofres
También hay una combinación que te permitirá revelar la situación de los cofres enterrados. Mantén pulsados R1 y R2 y entonces ejecuta esta secuencia, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Si quieres todos los cofres, con R1 y R2 apretados, pulsa R3, X, Triángulo, L3, Círculo, L1, Select, L3, Cuadrado y L2. Por último, para hallar todas las llaves de dichos cofres, mientras aprietas R1 y R2 pulsa los siguientes botones: Círculo, Select, Cuadrado, R3, L1, L3, L2, Triángulo, L3 y finalmente lo habrás conseguido.

Items Infinitos y Oro
Mantén apretados R1 y R2, entonces pulsa Triángulo, L1, Select, L2, R3, L3, Cuadrado, X, R3, Círculo. A partir de ese momento, cualquier ítem que halles será infinito. Para conseguir oro extra, con R1 y R2 apretados pulsa Triángulo, R3, L3, X, Cuadrado, R3, Select, L1 y Círculo y navega a otro mapa por el Galeón.

Espadas de Katerina
Para avanzar hasta la siguiente espada de la protagonista y conseguir una mayor potencia en nuestros ataques, con R1 y R2 apretados pulsa R3, Select, L2, L3, Cuadrado, X, L1, Círculo, L3 y Triángulo.

PORTAL RUNNER

Vida completa
Para que la salud de Vikki llegue al máximo, pulsa Start para pausar el juego y, mientras mantienes presionado L2, pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R1, Arriba, Círculo, Cuadrado.

Todas las secuencias
Si lo que quieres es disfrutar de todos los vídeos mantén presionado L1 y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, R1, Círculo, R2 y Cuadrado en el menú principal.

PRISONER OF WAR

Todos los niveles abiertos
Introduce ger1eng5, respetando las minúsculas, para poder acceder a todos los niveles desde el principio.

Bloquear todas las fases
Si quieres desactivar el truco anterior debes introducir como clave defaultm, respetando las minúsculas.

Todos los eventos diarios
Introduce como clave alltimes, respetando las minúsculas y accederás a todos estos sucesos.

Todos los eventos importantes
Utiliza coretimes como clave, respetando las minúsculas, para poder ser testigo de los sucesos más importantes.

Vista en primera persona
Utiliza como clave Boston, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar en 1ª persona.

Vista aérea
Introduce Foxy como clave, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar a vista de pájaro.

Dinero infinito
Introduce como clave Dino, respetando mayúsculas y minúsculas.

Cambiar tamaño de los guardias
Introduce como clave Muffin, respetando las mayúsculas y minúsculas.

PRO RACE DRIVER

Todos los coches
Para conseguir todos los vehículos desde el principio, entra en la pantalla de Bonus e introduce la siguiente clave: XKIMCF. Un mensaje te lo confirmará.

Todos los circuitos
Igual que antes, sólo que esta vez tendrás que introducir TMYTKO.

Circuitos Pro Race Driver
Entra en la pantalla de Bonus e introduce LQJFFA como código.

Control realista
Para hacer las cosas más complicadas introduce SIM en la pantalla de Bonus.

Control alternativo
Si quieres probar esta modalidad usa como clave VIBAKH.

Mayores daños
Introduce como clave DAMAGE en la pantalla de Bonus.

Sin daños
Esta vez usa IHHBIV en la pantalla de Bonus para conseguirlo.

Ver los créditos
Introduce la palabra CREDITS en la pantalla de Bonus.

Q

QUAKE III

Ganar sin esfuerzo
Mientras estés jugando en cualquier nivel mantén presionado R1, R2, L1 y SELECT y pulsa en el siguiente orden: X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO y TRIÁNGULO. De este modo siempre vencerás en la misión del nivel en que estés jugando.

R

R. E. SURVIVOR 2

Informe Secreto
Si eres capaz de recolectar todos y cada uno de los archivos que se han distribuido a lo largo del juego, al final serás recompensado con un «Informe Secreto» sobre la misteriosa entidad de Umbrella.

RAYMAN REVOLUTION

Modo Debug
Dirígete a la pantalla de opciones de cualquier mapa y accede al menú de opciones. Selecciona Sonido: ilumina la opción Silencio; mantén pulsado L1+R1 y presiona los botones: L2, R2, L2, R2, L2 y R2. Un nuevo menú aparecerá con opciones como Vida Completa, Disparo con rebote, Mega disparo, Carrera de toneles, etc.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Boxeadores flacos
Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. Un ruido confirmará que lo has hecho correctamente.

Boxeadores obesos
Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Escucharás un ruido que confirmará que lo has hecho correctamente.

Boxeadores zombis
Pulsa IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, R1 (x2), R2 en la pantalla de selección de personajes.

Activar los uniformes y los

supertrucos



◄ **boxeadores**
Pulsa IZQUIERDA (x2), DERECHA, R2, IZQUIERDA, DERECHA (x2), R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Pulsa CUADRADO para seleccionar el uniforme que más te guste.

Freak E. Deke y Michael Jackson
Pulsa R1 (x13), R2, R1 (x10) Y R2 en la pantalla de selección de personajes del modo Arcade.

Guantes enormes
Pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. De este modo los boxeadores lucharán con unos guantes más grandes de lo normal.

Uniforme secreto de Año Nuevo
Cambia la fecha del sistema por el 1 de enero y Joey T. aparecerá en pañales.

Uniforme secreto del Oeste
Cambia la fecha del sistema por el 23 de
abril 2001 y Mama Tua aparecerá disfrazada de conejito.

Uniforme secreto del día de los Enamorados
Modifica la fecha actual del sistema por el 14 de febrero y vestirás a Lulu Valentine de enamorada.

Uniforme secreto del día de Halloween
Modifica la fecha del sistema por el 31 de octubre y J.R. Flurry se transformará en zombie.

Uniforme secreto del día de la Independencia
Modifica la fecha actual del sistema por el 4 de julio y G. C. Thunder llevará un traje muy peculiar.

Uniforme secreto de Navidad
Modifica la fecha actual del sistema por el 25 de diciembre y Selene Strike se vestirá muy elegante para combatir.

RED CARD SOCCER

Acceso a Todo
Para desbloquear todos los estadios, los equipos y modalidades del juego introduce como nombre: BIGTANK.

De Otra Forma
Por si acaso hay alguien que prefiera trabajar duro para desvelar cada uno de los estadios y escuadras, aquí está la forma de conseguirlos. Primero, has de asegurarte de estar jugando en el modo Conquest. Después, para obtener el estadio de Victoria Falls y el equipo Apes, tendrás que vencer a este último. Si eres capaz de derrotar a los Dolphins, además de convertirlo en un once seleccionable podrás jugar en el estadio Nautilus. Para poder disputar un encuentro en el estadio USAFB001, primero tendrás que derrotar al equipo de los Martians, al que también podrás elegir a partir de dicho momento. Si todavía te queda paciencia y consigues batir a los Matadors, obtendrás como recompensa dicho equipo y el estadio Coliseum. Todavía quedan dos más, SWAT para conseguir el estadio Nova City y los Samurai que te concederán el Youhi Gardens. Si terminas este modo llegarás a Finals.

RED FACTION 2

Master Code
Introduce como código Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y X en la pantalla de trucos.

Selección de nivel
Introduce Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, X en la pantalla de trucos para desbloquear todos los niveles.

Salud al máximo
Introduce X, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla de trucos.

Munición infinita
Introduce Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo en la pantalla de trucos.

Granadas infinitas
Introduce Círculo, X, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, X, Círculo en la pantalla de trucos.

Granadas especiales
Introduce en todos los espacios Círculo (8 veces en total) en la pantalla de trucos para obtener esta interesante mejora en las granadas.

RIDGE RACER V

Secuencias
Pulsa L1 y R1 mientras observas las secuencias de la intro del juego y podrás modificar algunos efectos de los gráficos. Si pulsas R1, los gráficos aparecerán en blanco y negro y si pulsas por tercera vez R1, los gráficos desaparecerán. Vuelve a pulsar L1 y todo volverá a la normalidad.

Comienzo rápido
Cuando selecciones el modo Time Attack mantén pulsado R2, L2 y tu coche se acelerará tanto que saldrá haciendo ruedas.

Modo Duelo
Si quedas en la primera posición en el tiempo de vuelta y total en el Time attack Standard accederás al modo Duelo.

Coches Bonus
Completa todos los circuitos de Grand Prix y activarás nuevos modelos de coches. Si bates todos los records de Time Attack conseguirás más.

Super Drift Caddy
Consigue llegar el primero a la meta en la competición Danver Spectra del modo Duelo y activarás el modelo de coche Super Drift Caddy en el modo Duelo, Time Attack y Carrera Libre.

Devil Drift
Consigue cruzar la meta el primero en la competición Rivelta Crinale del modo Duelo y activarás el modelo de coche Devil Drift en el modo Carrera Libre, Time Attack y Duelo.

VW Beetle
Consigue el primer puesto en la competición Solort Rumeur del modo Duelo y activarás el nuevo modelo de VW Beetle en el modo Duelo, Carrera Libre y Time Attack.

McLaren F1
Consigue ser el primero en cruzar la meta de la competición Kamata Angelus del modo Duelo y activarás el coche MacLaren F1 Clone en el modo Duelo, Carrera Libre y Time Attack.

Modo 99 Vueltas
Consigue quedar el primero en todas las carreras del modo Extra de Time Attack GP y se activará el modo 99 Vueltas. Será todo un reto a tu habilidad.

Modo Pac-Man
Cuando superes la cifra de 3.000 kilómetros, activarás la Competición Pac-Man. En este torneo conducirás el coche de Pac-Man y tendrás como oponentes a los fantasmas sobre unas scooter.

ROBOTECH: BATTLECRY

Para poder activar los códigos, accede a la opción *New Game* o *Load Game*, deja pulsado L1+L2+R1+R2 y pulsa izquierda, arriba, abajo, X, derecha, triángulo, Start. A continuación, introduce uno de estos códigos en la opción recién aparecida: **Inmunidad**: SUPERMECH; **Todos los modelos y premios conseguidos**: WHERESMAX; **Selección de nivel**: WEWILLWIN; **Disponibles todos los niveles multijugador**: MULTIMAYHEM; **La munición del gunpod se rellena más rápido**: SPACEFOLD; **Los misiles se rellenan más rápido**: MARSBASE; **El gunpod y los misiles se rellenan más rápido**: MIRIYA; **Los enemigos mueren de un sólo tiro**: BACKSTABBER; **Los enemigos mueren de un sólo tiro** (en modo francotirador): SNIPER; **Cambiar pintura-decoración de tu Valkyrie**: MISSMACROSS; **Modo boca-abajo**: FLIPSIDE; **desactivar codigos activados**: CLEAR.

RUMBLE RACING

En la pantalla principal selecciona Game Option, después Load/Save y finalmente escoge la opción Passwords para usar los códigos que os ofrecemos a continuación:

Activar Coches Ocultos:
- Bucksho
Utiliza como password UBTCKSTOH.
- Cobalt
Utiliza como password TLACOBTLA.
- Gamecus
Utiliza como password BSUIGASUM.
- High Roller
Utiliza como password HGIROLREL.
- Interceptor
Utiliza como password CDAAPTNIA.
- Redneck Rocket
Utiliza como password KCEROCTEK.
- Revolution
Utiliza como password PTOATRTOI.
- Road Trip
Utiliza como password ABOGOBOGA.
- Sporticus
Utiliza como password OPSRTISUC.
- Stinger
Utiliza como password AMHBRAAMH.
- Thor
Utiliza como password THTORHROT.
- Van Itty
Utiliza como password VTYANIYTT.
- Vortex
Utiliza como password 1AREXT1ARXXS
- Tomcat
Utiliza como password NALDSHHSD.

Activar en el modo Championship
Copa, Circuito y Coche
Pro Cup 2 (circuito Falls Down y coche Cataclysm):
Utiliza como password P1PROC1PU.
Pro Cup 3 (circuito The Gauntlet y coche EsCargot):
Utiliza como password Q2PROC2YT.
Copa Elite (circuito Surf y Turf y coches Elite Class y Road Kill):
Utiliza como password AEPPROPUC.
Copa 2 Elite (circuito Coal Cuts y coche Jolly Roger):
Utiliza como password ILETEC1MB.
Copa 3 Elite (circuito Wild Kingdom y coche Malice):
Utiliza como passwordILCTEC2VB.
Copa 4 Elite (circuito Over Easy y coche Direwolf):
Utiliza como password ILQTEC3PU.
Copa Elite EA (circuito Outer Limits y coche Blue Devil):
Utiliza como password LEAITEPUC.
Copa 1 (circuito Maelstrom, coche Sun Burn y vehículos PRO):
Utiliza como password OORKIEPUC.
Copa 2 Rookie (circuito So Refined y coche Dragon):
Utiliza como password KOZIEC1PU.
Copa EA Rookie: circuito Passing Through y coche Mandrake
Utiliza como password KZOIEC2PI.
Vídeo Grand Champion, Copa EA STUNT
Utiliza como password YEAMPLOWW.
Circuito Circus Minimus
Utiliza como password ZEAGTLUKE.

S

SILENT HILL 2

Menú secreto
En la pantalla del menú de Opciones pulsa R1 o L1 para acceder a una lista de parametros configurables. Algunos de ellos son bastante inútiles (curiosidades más que nada). En cambio, otros merecen la pena como por ejemplo la opción que te permite cambiar el color de la sangre de los enemigos que te encuentras en el juego. Podrás ponerla roja, verde e incluso violeta. Además, podrás configurar otros apartados del juego.

SILENT SCOPE 2

Convertir salud en tiempo
Entra en el modo Arcade y pausa el juego. Después, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X y Círculo. Media vida de tu marcador se transformará en cinco segundos extra. Puedes utilizar este truco todas las veces que quieras mientras tengas vidas suficientes.

Convertir tiempo en salud
En el modo Arcade pulsa Start para poner el juego en Pausa. Ahora presiona Círculo, X, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba y Arriba. Cinco segundos de



COS PLAYSTATION 2

tu tiempo se transformarán en media vida.

SLED STORM

Código Maestro
En la pantalla de Press Start mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, Arriba, Círculo, Triángulo, Abajo.

Todos los personajes del juego
En el mismo lugar que antes, mantén L1 y R1 y pulsa Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Abajo.

Todas las motos
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona a continuación Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Izquierda.

Hover Sled
Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de Press Start y presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Derecha.

Todos los circuitos
Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla Press Start y presiona Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Círculo, Arriba.

SMUGGLER'S RUN 2

Invisibilidad
Para que tu vehículo sea invisible pausa el juego y pulsa R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. A partir de ahora le resultará más difícil a la policía impedir tu labor de contrabandista.

Sin gravedad
Si quieres probar la sensación de conducir en una atmósfera con gravedad cero, con el juego en pausa introduce la siguiente combinación de botones: R1, R2, R1, R2, Arriba, Arriba, Arriba.

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Inmunidad
Para no sufrir daños ante los disparos enemigos, pulsa Select durante el juego para acceder a los objetivos que tienes que cumplir en la misión y en esta pantalla pulsa y mantén presionados R1, L1, R2, L2 y Cuadrado. Sin soltarlos pulsa Izquierda. Un mensaje confirmará que la secuencia se introdujo correctamente.

Munición a tope
Sigue los mismos pasos que en el truco anterior e introduce la siguiente secuencia: mientras mantienes presionados R1 y Cuadrado, pulsa Izquierda.

Invisible
De nuevo, durante el juego pulsa Select y mientras mantienes apretados L1 y L2, pulsa Izquierda.

Todas las armas
Repite la misma operación, pero esta vez mantén presionados L2, R2, Cuadrado y pulsa Izquierda.

SPIDER-MAN

Código Secreto
Dentro del menú Specials introduce el código ARACHNID.

Tela de araña inifinita
Si introduces ORGANICWEBBING en el menú Specials conseguirás esta ventaja. El sonido de una risa confirmará que el truco ha funcionado.

Los controles de lucha
En el menú Specials introduce el código KOALA. De nuevo una sonrisa te confirmará que el truco ha sido efectivo y tendrás todos los controles de lucha.

Selección de nivel
Entra en el menú Specials y utiliza la palabra IMIARMAS.

Pasar de nivel
Dentro del menú Specials utiliza el código ROMITAS.

Entrenamiento
Entra en el menú Specials e introduce como código HEADEXPLODY.

Jugar como Mary Jane
Entra en el menú Special y utiliza como código GIRLNEXTDOOR.

Jugar como Shocker
En el menú Specials pon como código HERMANSHULTZ.

Jugar como científico
Tan sólo tienes que poner la palabra SERUM en el menú Specials.

Jugar como policía
Entra en el menú Specials e introduce como código REALHERO.

Jugar como Duende Verde
Elige la dificultad más alta del juego y utiliza la contraseña ARACHNID para seleccionar la última secuencia. Después de verla debes entrar en Secret Store para activar la opción que te permitirá encarnar al «malo de la película» en cualquiera de los niveles.

Jugar como Thug 1
Introduce KUNCKLES como código en el menú Specials y podrás jugar como Thug 1.

Jugar como Thug 2
Utiliza como código STICKYRICE.

Capitán Stacey
Entra en el menú Specials e introduce como código CAPTAINSTACEY y podrás controlar al piloto del helicóptero.

Jugar como Thug 3
Para encarnar a esta criatura utiliza el código THUGSRUS.

Ataques estilo Matrix
Dentro del menú Specials usa como contraseña DOGTHIS para hacer más espectaculares los combates.

Traje del Duende Verde
Introduce el código FREAKOUT en el menú Specials.

Cabeza gigante
Si quieres ver a Spider-Man con la cabeza y los pies con un tamaño desproporcionado, entra en el menú Specials y utiliza GOESTOYOURHEAD.

Vista en primera persona
Dentro del menú Specials introduce el código UNDERTHEMASK.

SPLASHDOWN

Código Maestro
Antes de nada, accede a la pantalla de trucos. Después, para que aparezca la pantalla donde debes introducir los códigos, entra en el menú de opciones, mantén R2 pulsado y presiona rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo. Ahora introduce estas palabras para acceder a las ventajas correspondientes.

Circuitos
Introduce «Passport» como código (respetando las mayúsculas y minúsculas) para poder correr en todos los recorridos del juego.

Todos los personajes
Si quieres tener a tu disposición todos los corredores del juego, incluido al ser verde de la captura, usa como clave «AllChar» (respetando las mayúsculas y minúsculas).

Todos los trajes
Para que puedas elegir el neopreno que más te guste introduce como código «LaPinata» (con mayúsculas y minúsculas).

SSX SNOWBOARD SUPER CROSS

Código maestro
Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personaje y accederás al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente y todas las pistas, personajes, tablas y uniformes serán activados. Si repites este código desactivarás el truco.

Modo Running Man
Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personajes para acceder al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que has usado bien el código y tu personaje empezará a correr por la pista con la tabla sobre la espalda. Si vuelves a usar este código desactivarás el truco.

Sin Gravedad
En el menú de Opciones mantén presionados los botones L1, L2, R1, R2 y pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y ARRIBA. Ahora los descensos los realizarás sin los efectos de la gravedad.

Recomendaciones
Para leer todas las recomendaciones durante la carga del circuito, ve al menú Opciones, mantén presionados los botones L y R y pulsa CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente.

Atributos completos
Si quieres tener todos los atributos al máximo, ve al menú de Opciones, mantén pulsados los botones L y R y presiona X (x7) y CUADRADO.

Consigue a Jurgen
Consigue la medalla de oro en cualquier modo o si lo prefieres juega como Mac y gana la medalla de oro.

Consigue a JP
Consigue dos medallas de oro en cualquier modo o bien juega con Moby y gana una medalla de oro.

Consigue a Zoe
Consigue tres medallas de oro en cualquier modo o bien gana una medalla de oro compitiendo como Elise.

Consigue a Hiro
Consigue cuatro medallas de oro en cualquier modo o gana la medalla de oro compitiendo como Kaori.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Capítulo 1
Introduce SEEHOWTHEYRUN

Capítulo 2
Introduce CITYPLANET

Capítulo 3
Introduce LOCKDOWN

Capítulo 4
Introduce DUGSOPLENTY

Capítulo 5
Introduce BANTHAPOODOO

Capítulo 6
Introduce MANDALORIANWAY

Misión 1
Introduce BEAST PIT

Misión 2
Introduce GIMMEMYJETPACK

Misión 3
Introduce CONVEYORAMA

Misión 4
Introduce BIGCITYNIGHTS

Misión 5
Introduce IEATNERFMEAT

Misión 6
Introduce VOTE4TRELL

Misión 7
Introduce LOCKUP

Misión 8
Introduce WHAT A RIOT

Misión 9
Introduce SHAFTED

Misión 10
Introduce BIGMOSQUITOS

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Código maestro
Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Códigos. Introduce PNYRCADE y no te preocupes, porque el juego no lo reconocerá. Sin embargo, este paso es completamente necesario para que puedas introducir los códigos siguientes.

Invencibilidad
Tras haber activado el código maestro, introduce QUENTIN para gozar de invulnerabilidad durante el transcurso del juego.

Nueva nave
Usa HEADHUNT como código para manejar la nave de los cazarrecompensas.

Sin indicadores
Si quieres que no aparezcan indicadores en pantalla introduce NOHUD en el menú de códigos.

Ángulos extraños
Usa DIRECTOR como código para que aparezcan nuevos puntos de vista.

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Seleccionar nivel multijugador: usa el código JORG SACUL; **Seleccionar nivel** (campaña): introduce el código DOORDONOT; **Inmunidad**: usa el código DARKSIDE; **Arma secundaria y especial ilimitadas**: introduce el código SUPERLASER; **Tres objetivos bonus completados en la misión actual**: introduce el código GIMME; **Battle Droid disponible en nivel Geonosis**: introduce el código TRADEFED; **Wookie dispo-** ▶

supertru



◀ **nible en nivel Geonosis**: introduce el código NERFEHRDER; **Fotos del grupo de programación**: usa el código JEDICOUNCIL; **Todas las secuencias de video disponibles**: introduce el código 12 PARSECS

STAR WARS: RACER REVENGE

Menú de trucos

Poner en práctica los trucos de este título requerirá algo de trabajo por tu parte. Tienes que conseguir que aparezca la opción para poner un nombre después de haber superado algún record (vuelta más rápida, carrera más rápida o máximo número de victorias). Cuando lo logres, introduce como nombre NO TIME, respetando el espacio entre las palabras. Escucharás un sonido y se te volverá a pedir tu apodo. Esta vez introduce el que quieras.

Todos los circuitos

Después de haber activado la opción de trucos con el paso anterior, ve al menú principal del juego y deja pulsados L1, L2, R1 y R2. A continuación, presiona rápidamente la siguiente combinación de botones: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado. Un mensaje en la pantalla te informará de que el truco ha funcionado y se habrán abierto como por arte de magia todos los circuitos del juego.

Modo difícil

Si el juego se te ha quedado corto y te apetece enfrentarte a un reto más duro, introduce esta combinación en el menú principal: dejando presionados L1, L2, R1 y R2, pulsa Triángulo. Un mensaje en la patalla te confirmará de que el truco ha sido introducido correctamente.

Todas las galerías

Para ver todos los bocetos del juego, en el menú principal, deja pulsados L1, L2, R1, R2 y presiona Derecha, Cuadrado, Izquierda, Circulo, Abajo, X, Arriba, Triángulo.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Todos estos códigos habrán de ser introducidos en la pantalla de trucos: **Código maestro**: MXYPTLK; **Super-poderes infinitos**: JOR EL; **Energía infinita**: SMALLVILLE; **Todas las secuencias de vídeo disponibles**: LANA LANG; **Todas las biografías disponibles**: LARA; **Modo experto**: BIZZARO

T

THEME PARK WORLD

Accede libremente a todos los parques

Para poder acceder a todos los parques temáticos sin apenas esfuerzo, sitúate en un parque y pulsa ocho veces: IZQUIERDA, ABAJO, X y CÍRCULO.

Ticket dorados

Pulsa cuatro veces: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA y CÍRCULO. De este manera sin hacer prácticamente nada tendrás en tu inventario el preciado ticket dorado.

TONY HAWK 3

Master Code

Entra en el menú de opciones y selecciona los trucos. Introduce backdoor para desbloquear todas las opciones. Un sonido lo confirmará.

Todos los patinadores

En el menú de trucos introduce «YOHOMIES». Ve a la pantalla de selección de personaje y verás cómo la cifra de los mismos ha aumentado, con incorporaciones tan extravagantes como Lobezno de los X-Men, Darth Maul de la Amenaza Fantasma e incluso la extraña mascota de Neversoft.

TUROK EVOLUTION

Invencibilidad

Para que el cazador de dinosaurios no tenga problemas con los enemigos del juego, entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS.

Todas las armas

Introduce como clave en el menú de trucos TEXAS (lugar de residencia del grupo de programación) para poder acceder a todas las armas.

Munición infinita

En el menú de trucos usa como clave MADMAN para no tener problemas con las balas.

Selección de nivel

Igual que en los trucos anteriores, sólo que esta vez deberás usar como clave la palabra SELLOUT.

Invisibilidad

Para pasar desapercibido delante de los enemigos utiliza la palabra clave SLLEWGH.

Modo Zoo

Para disfrutar de esta modalidad introduce ZOO como clave.

TY: EL TIGRE DE TASMANIA

Mostrar objetos

Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, R2, R2.

Aquarang

Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Technorangs

Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo y Cuadrado durante el juego.

U

UNREAL TOURNAMENT

Selección de nivel

Mientras estés jugando guarda la partida y regresa al menú principal. Desde aquí selecciona «Reanudar partida» y escoge la opción «Partida Antigua». Después ilumina la partida que anteriormente has salvado y pulsa ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA y ABAJO.

Ser invencible

Pulsa START y presiona CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO y CUADRADO. Vuelve a pulsar START, para quitar la pausa, y ahora presiona CUADRADO (x2), CÍRCULO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x2) y CUADRADO (x2).

Munición íntegra

Pulsa START y presiona IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x3), DERECHA e IZQUIERDA. Cuando quites la pausa observarás que el marcador de munición estará a 999.

Gordito

Para activar esta nueva Modificación debes pulsar en el menú principal CÍRCULO (x3), ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA y CÍRCULO (x3). Después dirígete al modo Multiplayer y observarás que hay una nueva Modificación llamada Gordito. Este cambio se apreciará poco a poco en el personaje, pues cuantas más bajas cause, más engordará.

Cabezudos

En el menú principal pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y CÍRCULO (x3). Después ve al modo Multiplayer, escoge Modificaciones y encontrarás la opción Cabezas Grandes.

Invisible

Pulsa en el menú principal CUADRADO (x2), CÍRCULO, CUADRADO (x2) y CÍRCULO (x2). A continuación, en Modificaciones del modo Multiplayer hallarás la opción Sigilo. Selecciona esta opción y los enemigos no apreciarán la presencia de tu personaje.

V

VIRTUA FIGHTER 4

Poses clásicas

Si quieres que tu personaje creado en el modo Kumite adopte posiciones de victoria diferentes, haz que llegue hasta el Segundo Nivel Kyu. Tras el combate pulsa los tres botones del juego para que las realice a voluntad.

Nuevos fondos

Para cambiar el fondo de pantalla que te acompaña cuando navegas por los menús del juego, pulsa L1 para avanzar por las distintas composiciones o R1 para volver. Este truco tienes que realizarlo estando en el menú principal.

Personajes de VF1

Primero tienes que lograr que el personaje que has creado llegue hasta el Primer Dan como mínimo. Después, cuando le selecciones para luchar, deja pulsado Puño y Patada hasta que el combate de comienzo para ver el resultado.

Luchar como Dural

Para poder jugar con el extraño y metálico ser que utiliza las técnicas de todos los personajes, primero tienes que lograr que aparezca como contrincante en el modo Kumite y luego, por supuesto, vencerle.

W

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Códigos

Algunos de ellos son simples curiosidades, pero otros mejorarán tu posición en la carrera. Para activarlos entra en la opción de códigos e introduce los siguientes passwords: EVOPOWER, para aumentar la potencia del coche hasta convertirlo en una bala; HELIUMAID, para cambiar las voces por otras de lo más estridentes; THATSSTUPID, si quieres que los coches aparezcan sin carrocería, como si de un cart se tratase; FLOATYLIGHT, si quieres que los vehículos vuelen en las repeticiones; DOWNBELOW, para un nuevo tipo de cámara; ONTHECEILING, para una cámara al revés, donde el coche aparece en la parte superior de la pantalla; WIBBLYWOBBLY, para efectos gráficos acuáticos.

X

X SQUAD

Rango Soldado

Dirígete a la pantalla principal y presiona CUADRADO, CÍRCULO y TRIÁNGULO. De este modo, cuando comiences una nueva partida tendrás en tu inventario una Michael 9 mms, 99 cargadores y según vayas obteniendo puntos bonus se irán mostrando en una esquina de la pantalla.

Rango Sargento

Pulsa en la pantalla principal TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO. Cuando comiences un nuevo juego no apreciarás el peso de las armas y en tu inventario contarás con una Taylor M82,una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus oponentes los puntos bonus obtenidos aparecerán en una esquina de la pantalla.

Rango General

En la pantalla principal pulsa L1 (x2), L2 (x2), R1 (x2) y R2 (x2). Así, al comenzar un nuevo juego no sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición todo el armamento del nivel intermedio con 99 cargadores. Contarás con el radar, el escudo y el sensor del nivel 3. Los puntos bonus que vayas adquiriendo se irán mostrando en la pantalla.

Maestro de X Squad

En la pantalla principal pulsa Círculo (x4), Triángulo y Cuadrado (x4). Al comenzar una partida contarás con el armamento del nivel Maestro, con un escudo y un sensor del nivel 3. El peso de las armas se habrá desactivado, contarás con 99 cargadores y un radar para detectar a enemigos.

Z

ZOE: ZONE OF THE ENDERS

Vida y Munición

Para que la barra de energía y de vida estén completas, pulsa START y presiona L1 (x2), L2 (x2), L1, R1, L1, R1, R2 y R1. Nota: cada vez que actives este truco serás penalizado.

Modo Versus

En la pantalla «Press Start» pulsa CÍRCULO, X, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO (x2) y ARRIBA (x2). Un sonido confirmará que has activado correctamente el truco.



CODIGOS GB ADVANCE

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores
Presiona L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título.
Selección de nivel
Presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, R en la pantalla del título.

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES

Munición Infinita
Introduce RBJPXCKC como password
Passwords de fase
Fase 2: MDKMZKCC
Fase 3: BHSZSKTC
Fase 4: ZKTSHKMC
Fase 5: JLPFDKHB
Fase 6: HMDBRKCB
Fase 7: GLDKLKZB
Fase 8: GLPKLKRB
Fase 9: GLDJBKKF
Fase 10: GLPJBKFF

ARMY MEN ADVANCE

Selección de nivel con Vikki
Introduce NQRDGTPB como clave.
Selección de nivel con Sarge
Introduce QGQNRTPC como clave.

ASTERIX Y OBELIX

Passwords de fase
Fase 3: Obelix, Asterix, Idefix, Panoramix.
Fase 5: Asterix, Obelix, Idefix, Panoramix.
Fase 7: Panoramix, Asterix, Obelix, Idefix.
Fase 9: Falbala, Abraracourcix, Obelix, Idefix.
Fase 11: Asterix, PAnoramix, Idefix, Falbala.
Fase 13: Adefix, Falbala, Panoramix, Abraracourcix.
Fase 15: Abraracourcix, Idefix, Obelix, Panoramix.
Fase 17: Falbala, Asterix, Idefix, Obelix.
Fase 19: Obelix, Falbala, Idefix, Panoramix.

ATLANTIS

Passwords de fase
Fase 2: BMQDNPJS
Fase 3: BRZSGZDY
Fase 4: BVMJFYLG
Fase 5: B7JHPMHC
Fase 6: C6XQLUNF
Fase 7: COCNQQIY



BATMAN VENGEANCE

Ver todas las animaciones
Introduce NORA como password.
Bombas de humo infinitas
Introduce LSMRTG como password.
Passwords de fase
Fase 2: GOTHAM
Fase 4: BARBARA
Fase 6: ROBIN
Fase 8: BATGIRL
Fase 10: VICTOR
Fase 12: CATWOMAN
Fase 14: DRAKE
Fase 16: SELINA
Fase 18: BRUCE
Fase 20: JACK

BRITNEY'S DANCE BEAT

Modo de trucos
Introduce HMNFK como password.

CRUIS'N VELOCITY

Passwords de fase
Fase 1: HLDDRTSN
Fase 2: HLDDSNST
Fase 3: HLDDNRLN
Fase 4: HLDDHVGD

CT SPECIAL FORCES

Passwords de fase
Fase 1: 0202
Fase 2: 1408
Fase 3: 2704
Fase 4: 0108

DARK ARENA

Todas las llaves
Utiliza KNGHTSFR como password.
Todos los mapas
Utiliza LMSPLLNG como password.
Todas las armas
Utiliza THRBLDNS como password.
Munición infinita
Utiliza NDCRSDRT como password.
Vida infinita
Utiliza HLGNDSBR como password.

DESERT STRIKE ADVANCE

Vidas extra
Introduce BS9JS27 como password.
Passwords de fase
Fase 2: 3ZJMZT7
Fase 3: K32L82R
Fase 4: JR8P8

DINOTOPIA

Selección de nivel
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B, Start

DOOM

Modo Dios
Presiona Start para pausar el juego, mantén pulsados L y R y presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
Saltar de nivel
Pausa el juego, mantén pulsados L y R y presiona A, A, B, A, B, B, B, B.
Traje anti-radiación
Pausa el juego, mantén pulsados L y R y presiona B, B, A, A, A, A, A, A.
Invencibilidad
Pausa el juego, mantén pulsados L y R y presiona B, B, B, A, A, A, A, A.

DRAGON BALL Z: EL LEGADO DE GOKU

Invencibilidad
Presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A cuando suena la canción de introducción.

DUKE NUKEM ADVANCE

Modo de trucos
Pausa el juego, mantén presionado L y pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Start, Select.

EARTHWORM JIM

Selección de nivel
Pausa el juego y después presiona Derecha, R, B, A, L, L, A, R.

EARTHWORM JIM 2

Passwords de fase
Fase 2: P9VNL8
Fase 3: F1LDBZ
Fase 4: N8TNL8
Fase 5: J4PJG4
Fase 6: G2MGD2
Fase 7: K5QJG4

FROGGER: THE GRAT QUEST

Passwords de fase
Fase 2: 6YWLT
Fase 3: 7F3J-

GRADIUS GALAXIES

Todos los power-ups
Pausa el juego y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L, R, L, R, B, A, Start.

HOT WHEELS: VELOCITY X

Modo de trucos
Introduce como password 496-93-993

ICE AGE

Selección de nivel
Introduce como password NTTTTT.
Galería de arte
Introduce como password MFKRPH

JACKIE CHAN ADVENTURES

Modo de trucos
Mantén presionado R y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla de Press Start.







JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS

Passwords de fase
Fase 2: WM5DR5H3MCLB
Fase 4: 51867F7MJ5YP
Fase 6: N?+94T1?DJXW
Fase 8: BD5VVRDF3GXV

LILO Y STITCH

99 vidas
Ilumina Start Game en la pantalla del menú principal, mantén pulsados R y Select y presiona A.

MEN IN BLACK: THE SERIES

Invencibilidad
Introduce LVFRVRDD como password.
Todas las armas
Introduce LLWPNSDD
Munición infinita
Introduce NFNTMMDD como password.
Passwords de fase
Fase 2: FCHTRMNS
Fase 3: HSDSHSBS
Fase 4: MXNMSNNG
Fase 5: THXBXSCK
Fase 6: NNTNDWNY

NICKTOONS RACING

Modo de trucos
Mantén presionado R y pulsa Start, Select, L, Select, Start en el menú principal.

PETER PAN: RETURN TO NEVERLAND

Passwords de fase
Fase 2: RGCKYD
Fase 3: PGCMMD
Fase 4: CNCGKG
Fase 5: ZGWYCR

PLANET OF THE APES

Passwords de fase
Fase 2: 64N4HY
Fase 4: B1SKZR
Fase 6: P7GRXK
Fase 8: QK6293
Fase 10: 046PJ#
Fase 12: C12KYY

REIGN OF FIRE

Todos los niveles
Introduce 9XL?GSB78 como password.

THE SCORPION KING

Modo de trucos
Ilumina la opción de continuar en el menú principal y luego presiona Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo, Start.

SPYRO: SEASON OF ICE

Portales abiertos
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A en la pantalla de Press Start.
99 vidas
Presiona Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, A en la pantalla de Press Start.

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

Passwords de fase
Fase 2: GAZE
Fase 4: HAXE
Fase 6: BONE
Fase 8: LINK
Fase 10: HELL
Fase 12: MEMO
Fase 14: FITZ
Fase 16: CLIK
Fase 18: ROMA
Fase 20: AEON
Fase 22: OLIM
Fase 24: DART
Fase 26: CHEX
Fase 28: MECH
Fase 30: MUSH

WOLFENSTEIN 3D

Modo Dios
Pausa el juego, mantén presionados L y R y pulsa A, A, B, A, A, A, A, A.
Todas las armas y salud
Pausa el juego, mantén presionados L y R y pulsa A, B, B, A, A, A, A, A.

s u p e r t r u



BEACH SPIKERS

Uniforme Virtua Cop
Crea un nuevo equipo en World Tour e introduce como nombre de la primera jugadora JUSTICE.

Uniforme Daytona
Crea un nuevo equipo en World Tour e introduce como nombre de la primera jugadora DAYTONA.

Uniforme F. Vipers
Crea un nuevo equipo en World Tour e introduce como nombre de la primera jugadora FVIPERS.

Uniforme Sega
Crea un nuevo equipo e introduce como nombre OHTORII.

Uniforme S. Channel
Crea un nuevo equipo en World Tour e introduce como nombre de la primera jugadora ARAKATA.



Uniforme PSO2
Crea un nuevo equipo en World Tour e introduce como nombre de la primera jugadora PHANTA2.

FREEEKSTYLE

Código maestro
Para que funcionen los demás trucos, primero deberás introducir como password: LOKSMITH.

Todos los personajes
Introduce en el menú de trucos el siguiente password para activar todos los personajes: POPULATE.

Todos los trajes
Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: YARDSALE.

Todos los circuitos
Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: TRAKMEET.



Todas las motos
Introduce WHEELS en el menú de trucos.

Sin moto
Introduce FLYSOLO en el menú de trucos.

Baja gravedad
Introduce como clave FTAIL en el menú de trucos.

Boost infinito
Introduce como clave FREEBIE en el menú de trucos.

GODZILLA

Modo de trucos
Mantén presionados los botones L, B y R (en ese orden) en la pantalla del menú principal, luego suéltalos en el siguiente orden: B, R, L. De este modo, aparecerás la pantalla donde debes introducir los códigos que os facilitamos a continuación.

Jugar como Destroyah
Introduce como código 537084

Jugar como Gigan
Introduce como código 616233

Jugar como Godzilla 2000
Introduce como código 225133

Jugar como King Ghidrah
Introduce como código 877467

Jugar como Mecha Godzilla
Introduce como código 131008

Jugar como Mecha King Ghidrah
Introduce como código 557456

Jugar como Orga
Introduce como código 202412

Jugar como Rodan



Introduce como código 104332

Modo Technicolor
Introduce como código 661334

Todas las ciudades
Introduce como código 480148

Edificios indestructibles
Introduce como código 112122

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Selección de nivel
Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Nivel Equinox
Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Uplink
Introduce la palabra TRANSMIT



como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Demolición
Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Protección
Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Explosivo
Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Asesinato
Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Rey de la Colina
Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Goldeneye
Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Doble Arma
Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.

MINORITY REPORT

Invencibilidad
Introduce LRGARMS como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Selección de nivel
Introduce PASSKEY como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Saltar de nivel
Introduce QUITER como código en la



COS

GAMECUBE



pantalla de opciones del menú principal.

Todos los combos
Introduce NINJA como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Vida extra
Introduce BUTTERUP como código en la pantalla de opciones del menú.

Jugar como un payaso
Introduce SCARYCLOWN como código en la pantalla de opciones del menú.

Todas las armas
Introduce STRAPPED como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Máxima munición
Introduce MRJUAREZ como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Jugar como GI
Introduce GNRLINFANTRY como código en el menú de trucos.

Jugar como Moseley
Introduce BIGLIPS como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Vidas infinitas
Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, B en la pantalla de presentación. Un sonido te confirmará que ha funcionado.

SOCCER SLAM

Poder al máximo
Presiona los siguientes botones L, R, Izquierda, Derecha, Y, Y, en la pantalla de título.

Turbo ilimitado
Presiona L, R, Derecha, Arriba, X, X, en la pantalla de título.

Cabezas grandes
Presiona R, L, Arriba, Arriba, Y, Y, en la pantalla de título.

Grandes golpes
Presiona L, R, Arriba, Arriba, X, Y, en la pantalla de título.

Spotlights ilimitados
Presiona L, R, Abajo, Derecha, Y, X, en la pantalla de título.

Old School Ball
Presiona R, Derecha, Izquierda, Izquierda, Y, X, en la pantalla de título.





Eyeball ball
Presiona R, Derecha, Abajo, Arriba, X, X, en la pantalla de título.

Black Box Ball
Presiona R, Izquierda, Izquierda, Abajo, X, X, en la pantalla de título.

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Vidas infinitas
Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, B en la pantalla de presentación. Un sonido te confirmará que ha funcionado.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Capítulo 1
Introduce SEEHOWTHEYRUN

Capítulo 2
Introduce CITYPLANET

Capítulo 3
Introduce LOCKDOWN

Capítulo 4
Introduce DUGSOPLENTY

Capítulo 5
Introduce BANTHAPOODOO

Capítulo 6
Introduce MANDALORIANWAY

Misión 1
Introduce BEAST PIT

Misión 2
Introduce GIMMEMYJETPACK

Misión 3
Introduce CONVEYORAMA

Misión 4
Introduce BIGCITYNIGHTS

Misión 5
Introduce IEATNERFMEAT

Misión 6
Introduce VOTE4TRELL

Misión 7
Introduce LOCKUP

Misión 8
Introduce WHAT A RIOT

Mision 9
Introduce SHAFTED

Misión 10
Introduce BIGMOSQUITOS

STAR WARS: JEDI OUTCAST

Desbloquear niveles del 1 al 7
Introduce CHERRY como código en la pantalla de trucos.

Munición ilimitada
Introduce BISCUIT como código en la pantalla de trucos.

Invencibilidad
Introduce BUBBLE como código en la pantalla de trucos.

Todos los personajes en modo multijugador
Introduce PEEPS como código en la pantalla de trucos.

Empezar con el sable de luz
Introduce FUDGE como código en la pantalla de trucos.

Nivel de Bonus
Introduce DEMO como código en la pantalla de trucos.

Todas las secuencias FMV
Introduce FLICKY como código en la pantalla de trucos.

SUPER MARIO SUNSHINE

Accesorios para Mario
Consigue 30 Soles para que Mario pueda conseguir unas gafas de sol. Al acabar el juego podrás vestirle con una vistosa camisa hawaiana.

TUROK EVOLUTION

Invencibilidad
Entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS.

Todas las armas
Introduce como clave en el menú de trucos TEXAS.

Munición infinita
En el menú de trucos usa como clave MADMAN para no tener problemas con las balas.

Selección de nivel
Deberás usar como clave la palabra SELLOUT.

Invisibilidad
Utiliza la palabra clave SLLEWGH.

Modo Cabezones
Utiliza como clave HEID.

Modo Zoo
Introduce ZOO como clave.

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Selección de nivel 1: Introduce FRAGFIESTA como password.
Selección de nivel 2: Introduce GASMASK como password.
Invencibilidad: Introduce 1WITHFORCE como password.
Arma infinita: Introduce CHOSEN 1 como password.
Fotos del equipo de programación: Introduce SAYCHEESE como password.
Objetivos Bonus: Introduce YUB_YUB como password.
Battle Droid: Introduce ROGERROGER como password.
Padme: Introduce CORDE como password.
Wookie: Introduce FUZZBALL como password.

supertru



AGGRESSIVE INLINE

Selección de nivel
Introduce Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B, A como código en la pantalla de trucos.

Todos los personajes ocultos
Introduce Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha en la pantalla de trucos.

Todas las llaves
Introduce S, K, E, L, E, T, O, N como código en la pantalla de trucos.

Baja gravedad
Introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, S, como código en la pantalla de trucos.

Super Spin
Introduce Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba como código en la pantalla de trucos.

Manuales perfectos
Introduce Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P como código en la pantalla de trucos.

BLADE 2

Selección de nivel
Mantén pulsado L y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, B, Derecha, Abajo, X en el menú principal.

Vida infinita
Pausa el juego, mantén presionado L y pulsa Y, X, Y, X, Y, B, Y, B.

Rabia infinita
Pausa el juego, mantén presionado L y pulsa Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.

Todas las armas
Mantén presionado L y pulsa X, B, Abajo, Izquierda, B, B, Y en el manú principal.

Munición infinita
Pausa el juego, mantén presionado L y pulsa Izquierda, B, Derecha, X, Arriba, Y, Abajo, A.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Arenas multijugador
Desde el menú principal del juego, entra en la opción de Extras. Una vez dentro, presiona la siguiente combinación: Y, Y, Blanco, Negro, Negro, Y, Y, Y, Y, Y, Blanco, Negro. Un grito te confirmará que el truco ha funcionado y cuatro nuevos escenarios aparecerán.

COLIN MCRAE RALLY 3

Jet
Introduce como código YJBUUZ.

Baja Buggy
Introduce VURKFA como código.

Hovercraft
Introduce NXDZPS como código.

Tanque
Introduce ZSSIBF como código.

Coche RC
Introduce GBPNXU como código.

Todos los coches
Introduce FMGGPL como código.

Todos los circuitos
Introduce RVNBLQ como código.

Todas las partes
Introduce KEZMGO como código.

Todas las dificultades
Introduce UXNPBG como código.

CRAZY TAXY 3: HIGH ROLLER

Modo de trucos
En la pantalla en la que eliges al taxista mantén pulsados simultáneamente L, R, X, Y, Stick Analógico Derecho, Stick Analógico Izquierdo en los mandos de control 1 y 4 a la vez. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado.

Modo experto
Ilumina a un taxista, mantén presionados Blanco y Negro y pulsa A. Un mensaje aparecerá en pantalla si ha funcionado.

Desactivar las flechas
Ilumina a un piloto, mantén pulsado Blanco y presiona A a continuación. Un mensaje te informará que ha funcionado.

DYNASTY WARRIORS 3

Todos los generales de Shu
Presiona Blanco, Negro, X, Y, Blanco, R, L, Negro en el menú principal. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado.

ENCLAVE

Modo de trucos
Pausa el juego y luego presiona X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y.

Campaña oscura
Presiona X, Y, Y, X, X, Y, X, Y en la pantalla de selección de capítulo.

FREEEKSTYLE

Código maestro
Para que funcionen los demás trucos, primero introduce como clave LOKSMITH.

Todos los personajes
Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: POPULATE.

Todos los trajes
Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: YARDSALE.

Todos los circuitos
Introduce en el menú de trucos la siguiente clave: TRAKMEET.

Todas las motos
Introduce WHEELS en el menú de trucos.
Sin moto
Introduce FLYSOLO en el menú de trucos.

Baja gravedad
Introduce FTAIL en el menú de trucos.

Boost infinito
Introduce FREEBIE en el menú de trucos.

GAUNTLET DARK LEGACY

Ser invencible
En la pantalla principal de personajes usa como password INVULN.

Permanente superdis-paro con arco largo
En la pantalla principal de personajes usa como password SSHOTS.

Siempre esquivar a los enemigos
En la pantalla principal de personajes usa como password DELTA1.

Permanentemente Pollo Pojo
En la pantalla principal de personajes usa como password EGG911.

Inmune a la Muerte
En la pantalla principal de personajes usa como password 1ANGEL.

Visión rayos-x permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password PEEKIN.

Mantener la barra de turbo al máximo
En la pantalla principal de personajes usa como password PURPLE.

Disparo triple permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password MENAGE.

Disparo reflectante permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password REFLEX.

Poseer nueve pociones y nueve llaves
En la pantalla principal de personajes usa como password ALLFUL.

Correr velozmente
En la pantalla principal de personajes usa como password XSPEED.

Disparo rápido
En la pantalla principal de personajes usa como password QCKSHT.

Poseer 10.000 monedas de oro por nivel
En la pantalla principal de personajes usa como password 10000K.

Enano convertido en bufón alto
En la pantalla principal de personajes usa como password ICE600.

Enano con uniforme S&M
En la pantalla principal de personajes usa como password NUD069.

Bufón con forma de palo y con cara de smiley
En la pantalla principal de personajes usa como password STX222.

Bufón con forma de palo y gorra de baseball
En la pantalla principal de personajes usa como password KJH105.

Bufón con forma de palo y cabeza de Mohawk
En la pantalla principal de personajes usa como password PNK666.

Caballero convertido en Romano Centurión
En la pantalla principal de personajes usa como password BAT900.

Caballero calvo y con ropa de calle
En la pantalla principal de personajes usa como password STG333.

Caballero vestido con falda naranja
En la pantalla principal de personajes usa como password KAO292.

Caballero vestido con ropa de calle y gorra de baseball
En la pantalla principal de personajes usa como password DIB626.

Caballero convertido en quarterback
En la pantalla principal de personajes usa como password RIZ721.

Caballero con cinturón negro y guadaña
En la pantalla principal de personajes usa como password SJB964.

Caballero con cinturón negro y capa
En la pantalla principal de personajes usa como password DARTHC.

Valquiria de colegiala japonesa
En la pantalla principal de personajes usa como password AYA555.

Valquiria de cheerleader
En la pantalla principal de personajes usa como password CEL721.

Valquiria convertida en Grim Reaper
En la pantalla principal de personajes usa como password TWN300.

Guerrero convertido en Ogro
En la pantalla principal de personajes usa como password CAS400.

Guerrero convertido en Jefe Orc
En la pantalla principal de personajes usa como password MTN200.

Guerrero con cabeza de rata
En la pantalla principal de personajes usa como password RAT333.

Guerrero convertido en Undead Lich
En la pantalla principal de personajes usa como password GARM00.

Guerrero convertido en Faraón
En la pantalla principal de personajes usa como password DES700.

Guerrero convertido en Alien
En la pantalla principal de personajes usa como password SKY100.

Guerrero muy veraniego
En la pantalla principal de personajes usa como password SUM224.

GUNMETAL

Selección de nivel
Presiona la siguiente combinación de botones: Stick Analógico Izquierdo, Negro, R, Stick Analógico Derecho en la pantalla donde seleccionas la fase en la que vas a jugar.

Saltar Nivel
Durante el transcurso de una partida, mientras estás jugando una misión, pulsa la siguiente combinación: Stick Analógico Izquierdo, Blanco, Blanco, Negro, Stick Analógico Derecho, Blanco.

Música alternativa
Presiona el Stick Analógico Izquierdo dos veces, Stick Analógico Derecho dos veces, L, R en la pantalla de título para escuchar una banda sonora diferente.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Selección de nivel
Presiona R, L, Arriba, Abajo, Y, B en el menú principal.

Modo Dios
Presiona R, L, Arriba, Abajo, A, R, L, Negro, Blanco durante el juego.

Todas las armas
Presiona R, L, Arriba, Abajo, A, Arriba, X, A durante el juego.

Vida al máximo
Presiona R, L, Arriba, Abajo, A, Arriba, Abajo durante el juego.

Carga letal
Presiona L, R, Arriba, Abajo, A, Negro, Negro durante el juego.

Cámara lenta
Presiona R, L, Arriba, Abajo, A, Arriba, L durante el juego.

HUNTER: THE RECKONING

Todas las armas
Presiona B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, B durante el juego.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Invencibilidad
Para ser invencible debes pausar el juego y luego presionar X, L, B, R, Back, Y, X.



CODES XBOX

Código maestro
Introduce ENCHILADA en la máquina Enigma.
Chaleco antibalas
NOHITSFORU
Misión 2
Introduce como código BASS
Misión 3
Introduce como código STURGEON
Misión 4
Introduce como código PIKE
Misión 5
Introduce como código TROUT
Misión 6
Introduce como código CATFISH

MINORITY REPORT

Invencibilidad
Introduce LRGARMS como código en la pantalla de opciones del menú principal.
Selección de nivel
Introduce PASSKEY como código en la pantalla de opciones del menú principal.
Saltar de nivel
Usa QUITER como código en la pantalla de opciones del menú principal.
Todos los combos
Introduce NINJA como código en la pantalla de opciones del menú principal.
Vida extra
Introduce BUTTERUP como código en la pantalla de opciones del menú.
Jugar como un payaso
Usa SCARYCLOWN como código en la pantalla de opciones del menú.
Todas las armas
Introduce STRAPPED como código en la pantalla de opciones del menú principal.
Máxima munición
Usa MRJUAREZ como código en la pantalla de opciones del menú principal.
Jugar como GI
Introduce GNRLINFANTRY como código en el menú de trucos.
Jugar como Moseley
Usa BIGLIPS como código en la pantalla de opciones del menú principal.

SPLASHDOWN

Menú de trucos
Para acceder al menú donde introducir estos códigos, entra en las opciones y manteniendo pulsado R, presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, B, X, B.
Sin caídas
Introduce como clave en el menú de trucos TopBird.
Rivales más sencillos
Introduce como clave en el menú de trucos Hobble.
Máxima potencia
Introduce como clave en el menú de trucos PMeterGo.
Todos los circuitos
Al igual que en los trucos anteriores, sólo que esta vez la palabra clave a introducir es Passport, siempre respetando las mayúsculas y minúsculas.

STAR WARS: JEDI OUTCAST

Desbloquear niveles del 1 al 7
Introduce CHERRY como código en la pantalla de trucos.
Munición ilimitada
Introduce BISCUIT como código en la pantalla de trucos.
Invencibilidad
Introduce BUBBLE como código en la pantalla de trucos.
Todos los personajes en modo multijugador
Introduce PEEPS como código en la pantalla de trucos.
Empezar con el sable de luz
Introduce FUDGE como código en la pantalla de trucos.
Nivel de Bonus
Introduce DEMO como código en la pantalla de trucos.
Todas las secuencias FMV
Introduce FLICKY como código en la pantalla de trucos.

TUROK EVOLUTION

Invencibilidad
Entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS.
Todas las armas
Introduce como clave en el menú de trucos TEXAS.
Munición infinita
En el menú de trucos usa como clave MADMAN para no tener problemas con las balas.
Selección de nivel
Deberás usar como clave la palabra SELLOUT.
Invisibilidad
utiliza la palabra clave SLLEWGH.
Modo Cabezones
Utiliza como clave HEID.
Modo Zoo
Introduce ZOO como clave.







JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Selección de nivel
Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.
Nivel Equinox
Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Demolición
Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Uplink
Introduce la palabra TRANSMIT como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Doble Arma
Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Protección
Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Asesinato
Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Rey De La Colina
Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Goldeneye
Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.
Modo Explosivo
Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> GTA Vice City
Aventura ■ Rockstar

02> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

03> Primal
Aventura ■ Sony C.E.

04> The Getaway
Aventura ■ Sony C.E.

05> SW Bounty Hunter
Shoot'em-up ■ LucasArts

06> Mortal Kombat Deadly Alliance
Beat'em-up ■ Midway

07> Pro Evolution Soccer 2
Deportivo ■ Konami

08> FIFA 2003
Deportivo ■ EA Sports

09> Ratchet & Clank
Plataformas ■ Sony C.E.

10> Sly Raccoon
Plataformas ■ Sony C.E.

XBOX

01> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft

02> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

03> Dead To Rights
Shoot'em up ■ Namco

04> Colin McRae 3
Conducción ■ Codemasters

05> Blinx
Plataformas ■ Microsoft

06>Mortal Kombat Deadly Alliance
Beat'em-up ■ Midway

07> 007 Nightfire
Shoot'em-up ■ EA Games

08> Harry Potter y La Cámara Secreta
Aventura ■ EA Games

09> Sega GT 2002
Conducción ■ Sega

10> Unreal Championship
Shoot'em-up ■ Infogrames

GAMECUBE

01> Super Mario Sunshine
Plataformas ■ Nintendo

02> Resident Evil
Survival Horror ■ Capcom

03>Starfox Adventures
Aventura ■ Nintendo

04> Eternal Darkness
Aventura ■ Nintendo

05> Harry Potter y La Cámara Secreta
Aventura ■ EA Games

06> Mario Party 4
Tablero ■ Nintendo

07> Mortal Kombat Deadly Alliance
Beat'em-up ■ Midway

08> SW Las Guerras Clon
Shoot'em-up ■ LucasArts

09> FIFA 2003
Deportivo ■ E. Arts

10> 007 Nightfire
Shoot'em-up ■ EA Games

PSONE

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> W.R.C. Arcade
Conducción ■ Sony C.E.

04> Harry P. y La Cámara S.
Aventura ■ EA Games

05> El Planeta Del Tesoro
Plataformas ■ Sony C.E.

JAPÓN

01> The Legend Of Zelda: TWW
ActionRPG ■ Nintendo-GC

02> Unlimited Saga
RPG ■ Squaresoft-PS2

03> Tales Of Destiny 2
RPG ■ Namco-PS2

04> Clock Tower 3
Survival H. ■ Capcom-PS2

05> Pokémon Zafiro y Rubí
RPG ■ Nintendo-GBA

GAME BOY ADVANCE

01> Yoshi's Island: SMA 3
Plataformas ■ Nintendo

02> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

03> Metroid Fusion
Acción ■ Nintendo

04> Mortal Kombat D.A.
Beat'em-up ■ Midway

05> H. Potter y La Cámara S.
Aventura ■ EA Games

LOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy X-2
Squaresoft ■ PS2

02> Biohazard 4
Capcom ■ GC

03> Devil May Cry 2
Capcom ■ PS2

04> Silent Hill 3
Konami ■ PS2

05> Splinter Cell
Ubi Soft ■ PS2



CENTRO MAIL
CONSOLA GAME CUBE MORADA
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59
+1 JUEGO A ELEGIR
AHÓRRATE 54,95
249,95
JUEGO GRATIS
CONSOLA GAME CUBE MORADA
(Negra o Morada)
+1 JUEGO A ELEGIR
AHÓRRATE 44,95
JUEGO GRATIS
199
EXCLUSIVA Centro MAIL
¡!
¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS
Un juego ¡GRATIS!
Elige uno de estos juegos y llévatelo GRATIS al comprar tu Pack o Consola GameCube.
SUPER MARIO SUNSHINE 44,95
DISNEY MAGICAL MIRROR 44,95
WAVE RACE: BLUE STORM 44,95
MARIO PARTY 4 44,95
ETERNAL DARKNESS 44,95
BLOOD OMEN 2 59,95
BMX XXX 59,95
MEN IN BLACK 2: A. SCAPE 59,95
RAYMAN 3 59,95
STAR WARS: BOUNTY HUNTER 64,95
GAME BOY ADVANCE NEGRA
+ POKEMON ORO O PLATA
119,95
AHÓRRATE 9,95
GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE
+ SUPER MARIO AVD. 2
129,95
AHÓRRATE 7,95
GAME BOY ADVANCE PLATINUM
+ HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA
139,95
AHÓRRATE 14,95
CASPER 24,95
DAVE MIRRA 2 BMX 14,95
EXTREME GHOSTBUSTERS 24,95
FILA DECATHLON 19,95
FINAL FIGHT ONE 14,95
JACKIE CHAN ADV. 19,95
NBA JAM 2002 14,95
PENNY RACERS 19,95
PITFALL: THE MAYAN ADV. 19,95
DARK ARENA 19,95
SUPER STREET FIGHTER II 14,95
WWF R. TO WRESTLEMANIA 19,95
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.
pedidos por internet www.centromail.es



CENTRO MAIL
¡PRECIOS IMPOSIBLES!
TEKKEN TAG TOURNAMENT
14,95
29,95
AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
BURNOUT
DEVIL MAY CRY
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
KESSEN II
TUROK EVOLUTION
19,95
CITY CRISIS
DARK SUMMIT
EL ZORRO
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
HERDY GERDY
MEGARACE 3: NANOTECH DISASTER
IRREPETIBLE
THRUSTMASTER FIFA DUO PAD
2 CONTROLLER
14,95
19,95
MX 2002 F. R. CARMICHAEL
ONI
RALLY CHAMPIONSHIP
RUMBLE RACING
SUMMONER
WOODY WOODPECKER
IMPUESTOS INCLUIDOS
17,95
ARMORED CORE
ETERNAL RING
JET ION GP
TOKYO XTREME RACER
LOTUS CHALLENGE
CONSOLA PS One
89,95
MEMORY CARD THRUSTMASTER 1 MB FIFA
3,95
TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB
14,95
VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR
12,95
F1 RACING CHAMPIONSHIP
5,95
KIRIKU
5,95
14,95
CASTLEVANIA CHRONICLES
GUILTY GEAR
METAL GEAR SOLID
PRO EVOLUTION SOCCER
SHREK: TREASURE HUNT
TOSHINDEN 4
19,95
BABY FELIX TENNIS
CT SPECIAL FORCES
DINOMASTER PARTY
EXTREME GHOSTBUSTERS
MONSTRUOS S.A
PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.
pedidos por internet www.centromail.es



CENTRO MAIL
¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!
AHÓRRATE 53,95
299,95
PS2 + CONTROLLER
+ MEDAL OF HONOR
+ BLACK HAWK DOWN
+ DVD REMOTE CONTROL STEPS
AHÓRRATE 14,95
289,95
PS2 + CONTROLLER
+ TEKKEN TAG TOURNAMENT
+ MEMORY CARD
AHÓRRATE 25,95
299,95
PS2 + CONTROLLER
+ ALTAVOCES SOUND STATION 2
IMPUESTOS INCLUIDOS
¡ REGALAMOS una DEMO EXCLUSIVA de PRIMAL + THE MARK OF KRI !
(Válido sólo para los productos marcados)
APE SCAPE 2
59,95
ATV QUAD POWER RACING
59,95
CONTRA: SHATTERED SOLDIER
59,95
EVOLUTION SKATEBOARDING
59,95
HAVEN: CALL OF THE KING
39,95
CONSOLA PS2
249,95
LOS SIMS
64,95
MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE
59,95
PRO EVOLUTION SOCCER
54,95
SILENT SCOPE 3
59,95
SIMPSONS SKATEBOARDING
64,95
SLY RECOON
59,95
SPACE CHANNEL V.2
59,95
STAR WARS: BOUNTY HUNTER
62,95
TEKKEN 4
69,95
THE GETAWAY
57,95
59,95
Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO
Pack especial DREAMCAST
Consola
+ Controller
+ 5 juegos
109,95
KEYBOARD
5,95
VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER
29,95
JUEGOS DREAMCAST desde 7,95
...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.
pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

Informática y videojuegos

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 2J
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VIA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 14
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RIO DE ORO, 3

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CAÑO HERRERA s/n

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISION
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGION, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL

ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI

VÉLEZ-MÁLAGA
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272

VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23

ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50

CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

Aquellos maravillosos años.

Ahora que estamos todos jugando con nuestras PS2, con nuestros graficos renderizados y dandonos cuenta de que cada vez nos crece menos el pelo, sería buena idea recordar como eran las cosas en las navidades de 1992. Los 16 *bits* mandaban (bueno, una de ellas mas que la otra), 16 megas en un cartucho era algo extraordinario y *Street Fighter II* era lo último. *Sonic 2* tambien pegaba fuerte, pero *Super Mario Kart* y *Zelda: A Link To The Past* no eran poca cosa. Algunos se gastaban 15.000 pesetas de las de antes en la version japonesa de *Bola De Dragon*, mas lo que costaba el adaptador NTSC/PAL. ¿Os acordáis de todo aquello? Ahora es cuando te das cuenta de que estas más cerca de los treinta que de los veinte y que, para bien o para mal, todo ha cambiado.

Rafael Neira Marquez, vía e-mail.



Final Fantasy en GC

Alberto Suárez Ogando, Mourente (Pontevedra).

*«Hello **Doc**», soy un fan vuestro y también de todas las consolas. Ahí van unas preguntas:*

- *Hace tiempo vi un DVD de juegos de **GameCube** y en «próximas entregas» aparecía Final Fantasy. ¿Será como los anteriores? ¿Cuándo saldrá?*
- *¿Saldrá un Zelda para **GC** como Ocarina Of Time? Es que no me gusta nada el nuevo.*
- *Dime algunos juegos que sean largos y difíciles de pasar para **GC**, **PSone** y **PS2**.*

***
- ***Se llamará Final Fantasy Crystal Chronicles y será algo diferente a lo que nos tiene acostumbrados Square en PS2. Estará más cerca del Action RPG que del RPG clásico.***
- ***La versión de Wind Waker aparecida en Japón incluye una conversión en un G.O.D. independiente de Zelda: Ocarina Of Time. Esperamos que también llegue a Europa.***
- ***En GameCube, puedes encontrar juegos como Super Mario Sunshine, Eternal Darkness y Starfox Adventures. Las entregas de Final Fantasy son los títulos más largos aparecidos para PSone. En PS2 te llevará horas completar títulos como Final Fantasy X, Ratchet & Clank, Jak & Daxter, los dos Grand Theft Auto, Primal y Drakan.***

Internet y GameCube

Mara, vía e-mail.

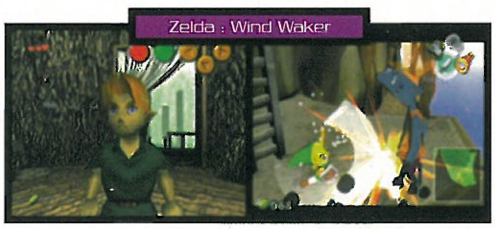
*Hola **Doc**, tengo una **GameCube** y estas dudas:*

- *He leído por ahí que Soul Calibur II saldrá primero para **GameCube**, ¿es eso cierto?*
- *En breve, tanto **PS2** como **Xbox** podrán conectarse a **Internet**. ¿Para cuándo el módem o el adaptador de banda ancha de **GC**?*
- *¿Sirve el cable que conecta **GBA** a **GC** para jugar con los juegos de la portátil en la televisión?*

***
- ***Namco tenía éso planeado, pero finalmente aparecerán todas las versiones (GC, PS2 y Xbox) simultáneamente el día 27 de marzo. En la sección de noticias internacionales encontrarás más información.***
- ***Nintendo, casi por sorpresa, ha anunciado este mismo mes la aparición de ambos dispositivos el 21 de marzo de este mismo año... ¡en España!***
- ***No. Dicho cable sólo sirve para utilizar la GBA como complemento a un juego de GC (en Zelda sirve de mapa de las mazmorras) y para intercambiar información entre ambos sistemas (como con el juego Animal Planet). Para jugar con GC a juegos de GBA,***

__Zelda Densetsu: Wind Waker__ incluye el nuevo Zelda y el primero aparecido en __Nintendo 64__, Ocarina Of Time.

Zelda : Wind Waker



GTA: Vice City



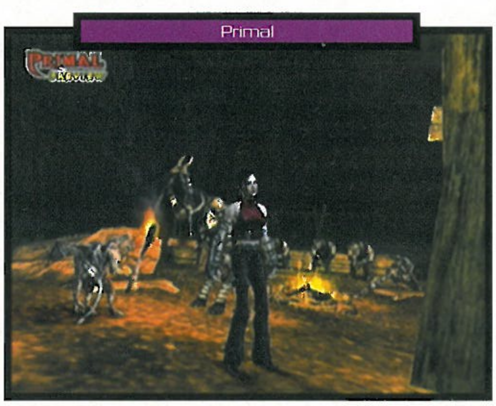
Soul Calibur II (GameCube)



Super Mario Sunshine



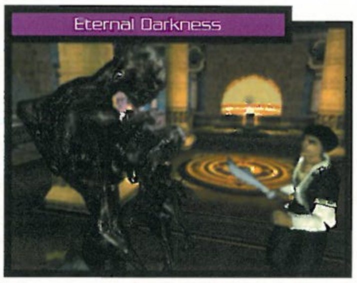
Primal

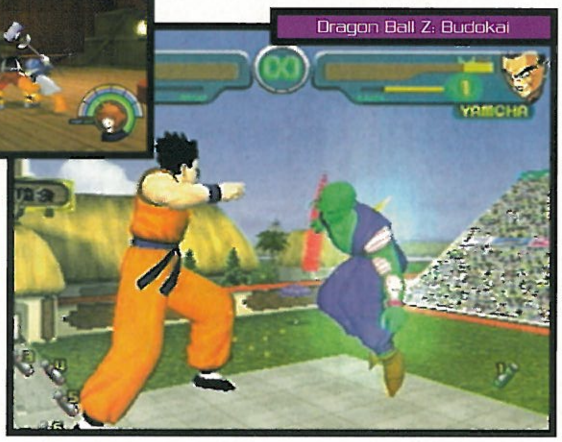


Con títulos como __Primal__ y __The Getaway__, los desarrolladores británicos demuestran que en __Europa__ se pueden hacer juegos tan buenos como en __Japón__ y __Estados Unidos__.

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc


Kingdom Hearts


Eternal Darkness


Dragon Ball Z: Budokai

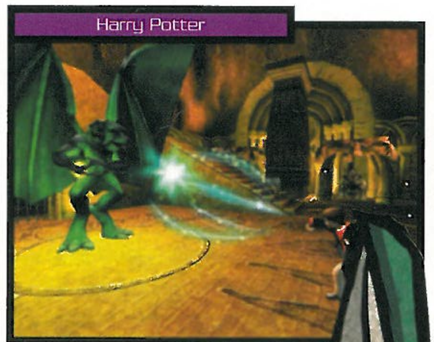
*El primer título basado en la licencia de **Dragon Ball** creado por **Infogrames** ha sorprendido a todos por su tremenda calidad.*

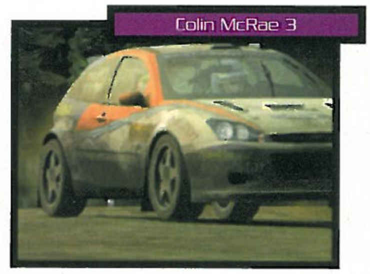
TERMÓMETRO

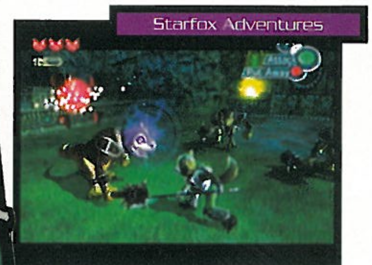
CALIENTE. Las tres consolas de última generación bajarán su precio en los próximos días.

TEMPLADO. Las ventas de Xbox se han disparado estas navidades.

FRÍO. Game Boy Advance SP promete ser una maravilla, pero su precio es algo excesivo.


Harry Potter


Colin McRae 3


Starfox Adventures


W.R.C. 2

*El título de **Sony** basado en las competiciones de Rally incluye todas las licencias oficiales del campeonato mundial.*

Nintendo está a punto de comercializar en Japón un dispositivo llamado Game Boy Player.

El nuevo GTA

Kisselev, vía e-mail.

*Hola, soy un nuevo usuario de **PS2** y aún no me he enterado de algunas cosas. Por eso quiero que me contestéis a esto:*

- *¿Saldra Age Of Mythology para **PS2**?¿Cuándo?*
- *¿Cuánto costará **Internet**?*
- *¿Qué es módem?*
- *¿Cuál de estos juegos es mejor: Harry Potter y La Cámara Secreta o Kingdom Hearts?*
- *¿Habrá otro GTA?¿Cuándo?*
- *¿Me podríais dar informacion de WRC2?*

- ***Teniendo en cuenta que es uno de los títulos estrella de Microsoft, suponemos que se quedará en Xbox, en el caso de salir del mundo del PC.***
- ***Todo depende de la compañía con la que contrates el acceso a la red. Los precios oscilan desde unos 20 Euros al mes por una tarifa plana básica hasta los 50 por una conexión de banda ancha (ADSL, Cable, etc).***
- ***«Modulador-demodulador». Es un dispositivo que permite conectar un ordenador o una consola a Internet a través de la línea telefónica.***
- ***Aunque la temática de ambos juegos es muy diferente, los dos poseen una calidad más que aceptable. La experiencia en el terreno de PS2 ha permitido a Square crear un grandísimo juego, de impecable factura técnica, accesible a todo tipo de jugadores y mucho más largo que Harry Potter, que pertenece más al género de las plataformas y que hará las delicias de los seguidores del alumno más aventajado de Hogwarts.***
- ***Tras la creación del genial Vice City, Rockstar ha anunciado la próxima aparición de Grand Theft Auto 4. Es posible que lo veamos antes de que acabe este año 2003.***
- ***WRC2 es, junto a Colin McRae 3, el mejor juego basado en Rally de PS2. A diferencia del juego de CodeMasters, el título de Sony posee la licencia oficial de todo lo que rodea al campeonato del mundo de rallys.***

Dragon Ball

Txokorras, vía e-mail.

*Kaixo **Doc**! Tengo 27 años, tengo una **PS2**, una **GC** y otras «maquinitas» que los chavales ni conocerán. Mis preguntas:*

- *¿Versionará **Bandai** los Dragon Ball de **SNES** para **GBA**?*
- *¿Saldrá algún RPG de DB para **PS2** y **GC**?*

- ***Bandai no creo que tenga mucha mano en la saga, ahora que Infogrames se ha hecho con los derechos de DB.***
- ***Infogrames no ha soltado prenda sobre futuros proyectos basados en DB.***



INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Olga Medina. Ya era hora de que te acordaras de mi, capullita. He leido con interes tu carta y te pondré el dibujo el mes que viene dedicado a tus amigos [mandame sus nombres al email sgolfo@yahoo.es], que en éste tengo overbooking debido a las limitaciones que ponen mis jefazos a la seccion [mandadles misivas de protesta incluyendo una sugerencia de aumento de sueldo para mi]. A Nemesis le ha hecho mucha ilusion que conserves su autógrafo... Es el unico que ha firmado en su vida, quitando las multas.

Ana Suero. Te digo lo mismo que a Olga. Tus dibujos me llegaron cuando ya estaban elegidos y seleccionados los que tenia, asi que te los pondre el proximo mes. Por cierto, sigo teniendo en mi casa el refajo que te dejaste en nochevieja.

El triste «retonno» del Yeti Simpaticón

Yeti Simpaticón, vía email

Bueno, después de leer la carta del mes pasado (su nivel intelectual es el de un protozoo), vuelvo por estos lares a saludar y mandar a ese capullo a m...

■ *Reconoce que te gusta, tontorrón. Te mandaré su email.*

Ya que estoy aquí, avisarte de que de novia sólo hay el proyecto. Se parece a Cristina Ricci, pero en gótica y con piercings, un primor. Ya te mandaré su foto.

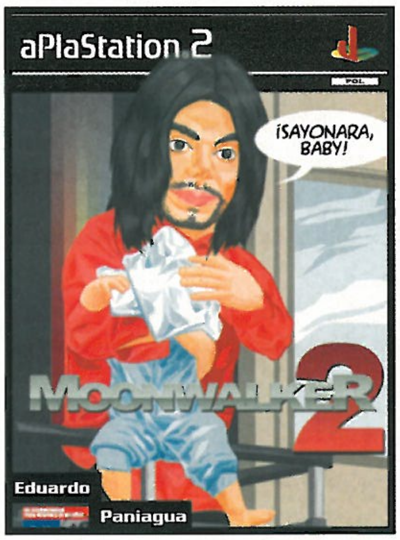
■ *Cristina Ricci... Fijo que es igual que ella pero descolocada... Es decir, tiene la cara como el culo de ella, el culo como sus pies, etc... Fijo que cuando la ven te dicen... «debe ser muy simpática».*

¿Qué pasa con la sección? Ahora sólo una página, los dibujos más enanos que de costumbre...

■ *Más quisiera tener yo más páginas para poder insultarte y meterme con tu familia. Pero donde hay patrón, no manda marinero... Aunque este marinero sea apabullantemente atractivo, sexy y físicamente cuasiperfecto (como bien lo sabe tu hermana).*

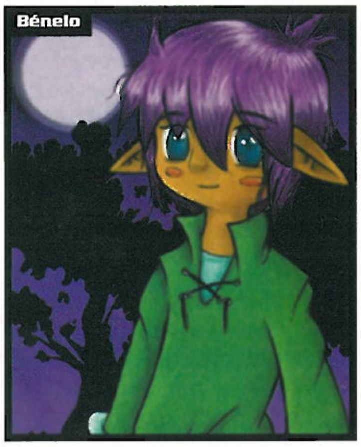
Eso de hacer concursos con móvil... Parece un mercadillo de hippies la revista.

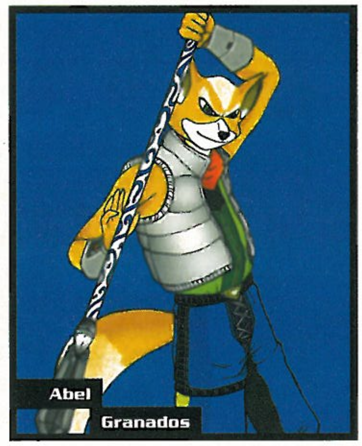
■ *Bueno, tiene sus ventajas y sólo cuesta algo más que un sobre y un sello. Además, sé de buena tinta que a ti te tocó uno, melón. ¿A quién tuviste que comerle la oreja para que te eligiera? «Talego tron».*



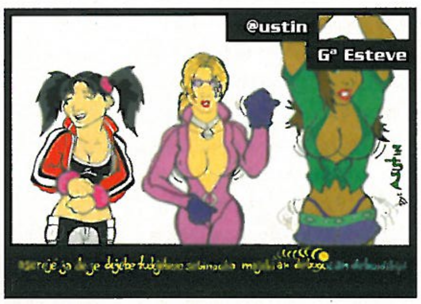
Eduardo Paniagua

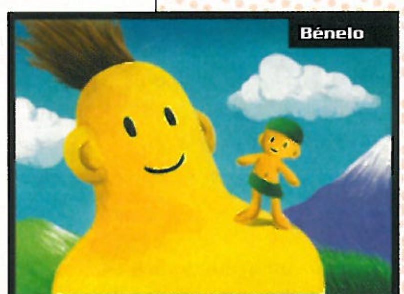
***Paniagua**, te animo a que sigas haciendo carátulas de éstas para la sección*


Bénelo


Abel Granados

***Bénelo**, **Abel** y **Luis**, quiero más dibujos vuestros, no os durmáis.*


@ustin Gª Esteve


Bénelo



Eduardo Paniagua

TOP NECIO

1. **@ustin, Bénelo, Abel y Eduardo**
   Por su fidelidad a la sección
2. **Doc alias «se lo merece todo»**
   Por no llevarme con él de viaje
3. **Doc alias «se lo merece todo»**
   Por no dedicarme el premio
4. **Doc alias «se lo merece todo»**
   Por zumbarme en el Dead Or Alive
5. **El Yeti Simpaticón**
   ¡¡¡No, otra vez aquí no!!!

Capture la imagen



Las cámaras digitales están de moda, pero aún hay muchas fotografías en formato papel o diapositiva. Por eso gracias a PC PLUS podrá conocer qué escáneres son más interesantes para usted. Además, también dispone de 50 trucos para conseguir que Windows XP funcione más rápidamente. Por otra parte, le resultarán interesantes las comparativas sobre altavoces 5.1 y software para programar juegos. Tampoco hay que olvidar los productos de hardware y software más sugestivos, como el Dell Dimension 8250, el Acer TravelMate 442 LC, el Fujitsu HandyDrive All In One o la tarjeta gráfica EK Computer Argos Ti 4200 SE, entre otros. También le resultarán interesantes los informes sobre cómo hacer un firewall con un ordenador antiguo, o lo que depara la informática del futuro.Y por supuesto, disfrutará de 2 CD-ROM de regalo en los que podrá encontrar programas completos (Xara WebStyle 2, GIMP en castellano y catalán, PuntoGes 1.1, EditStudio 2.1.5, Tell me more! y mucho más), así como software imprescindible para cualquier usuario: DirectX 9, Internet Explorer 6, DivX 5.02, Netscape 7, Acrobat Reader 5.0.5, Gozilla! 4.11 y Winamp 3, entre otros.





Midnight Club 2, en exclusiva





Rockstar, los creadores del célebre GTA: Vice City, nos presentan en rigurosa exclusiva su última propuesta en forma de juego de conducción. Un emocionante e intenso título con una calidad gráfica apabullante. Además, si perteneces a la legión de fans de Tomb Raider, te introducimos en el nuevo universo creado para Lara Croft por Eidos, uno de esos juegos de los que no podrás evadirte. Silent Hill 3, el terror made in Konami, está preparando también su desembarco en PS2, y en PlayStation 2 Revista Oficial te avanzamos todos sus secretos.

Respecto a las novedades en Japón, te presentamos dos futuras estrellas en el mercado europeo: Shinobi y Clock Tower 3. En la sección de previews podrás echar un primer vistazo a títulos como Contra, Tenchu, Return To Castle Wolfenstein, Dakar 2, y en cuanto a los análisis de este mes, no debes perderte las reviews de Primal, Mortal Kombat Deadly Alliance o Star Wars: Las Guerras Clon, Wild Arms 3, ATV 2 Quad Power Racing. Este mes también te ofrecemos un dossier especial, con los mejores trucos de PS2, desde la A a la Z. Por último, no te pierdas la votación de Los Mejores Del Año, en la que si participas podrás conseguir los títulos más votados por todos los lectores. Y, como siempre, no te pierdas nuestro DVD-ROM, que este mes incluye la demo jugable del genial The Getaway. Revista más DVD por sólo 6 Euros.

Los mejores paquetes de edición de imagen

El programa de retoque fotográfico más completo no tiene por qué ser el más adecuado para todos los usuarios, ya que un diseñador gráfico profesional no tiene las mismas necesidades que un usuario ocasional. No obstante, en el número de febrero encontrará una completa comparativa gracias a la cuál podrá averiguar las ventajas e inconvenientes de cada uno, lo que sin duda facilitará su elección. También podrá comprobar cuáles son las virtudes y defectos de seis de las últimas cámaras digitales que han aparecido en el mercado, entre las que se encuentran la impresionante Nikon CoolPix 5700 y la estilizada Canon Ixus V3. Y por supuesto, también se incluyen tutoriales con los que aprenderá a aprovechar la luz natural para obtener impresionantes fotografías de puestas de sol, paisajes y retratos; utilizar el flash para crear efectos creativos, corregir el color de las fotografías, y mucho más. Y no olvide que también se incluye un CD-ROM con programas completos y modelos virtuales en 3D de las cámaras analizadas. Y todo por sólo 4.25 Euros.





ULTIMA HORA

Final Fantasy Origins. Bajo este título Square pondrá a la venta el próximo mes de abril en los Estados Unidos un *pack* compuesto por las dos primeras entregas de la saga, con mejoras gráficas y de jugabilidad.



Los Sims en GameCube. Segun declaraciones de la propia compañía creadora del popular juego de estrategia y simulación de vida real, la consola de Nintendo tendrá su propia versón de *Los Sims* en marzo.

Detalles sobre PS3. Sony y Toshiba han llegado a un acuerdo para el uso en la sucesora de PS2, que verá la luz en 2005, la memoria con tecnología *Yellowsotne* y *Redwood*, el último avance en cuanto a rapidez de proceso.

XII Stag. El popular matamarcianos vertical de Taito dará el salto de los salones recreativos a PlayStation 2 el próximo mes de marzo en Japón.



NAMCO

Soul Calibur 2

El 27 de marzo tendrá lugar en *Japón* el lanzamiento del *arcade* de lucha ***Soul Calibur 2*** para **Xbox**, **PS2** y **GameCube**. Cada una de las tres versiones contará con un personaje oculto exclusivo. En la versión para la consola de **Microsoft** será **Spawn**, en **GameCube** el famosísimo **Link** (en su versión adulta) y en **PS2**, **Heihachi**, proveniente de la otra gran saga de lucha de **Capcom**, *Tekken*.



El poseedor de más de una de estas consolas lo tendrá difícil a la hora de decidirse entre las 3 versiones.





LUCAS ARTS

Lanzamientos para Xbox

La compañía del amigo **George** se dispone a lanzar dos títulos para la consola de **Microsoft** basados en sus sagas cinematográficas más famosas. El primero en ver la luz será *Indiana Jones And The Emperor's Tomb*, una aventura inédita del arqueólogo más popular. Se trata de una especie de *Tomb Raider*, con elementos de plataformas, exploración y disparo. El 24 de febrero estará en las tiendas americanas *Star Wars: Knights Of The Old Republic*, un juego de rol en tercera persona con grandes dosis de acción. La historia se desarrolla 4.000 años antes de la primera película de la saga.





NINTENDO

GBA en pantalla grande

El 21 de marzo **Nintendo** pondrá a la venta el **GameCube GameBoy Player**, que permitirá, a través de la consola de sobremesa, jugar a todos los juegos de **GameBoy** y **GBA** en la pantalla de un televisor. Paralelamente, **Hori** ha anunciado el lanzamiento de un *pad* diseñado para este accesorio.

*El nuevo mando de control de **Hori** carece de los sticks analógicos y su diseño recuerda al de los pads de **SNES**.*






Este mes
no te pierdas
mega TOP
Te regala
una súper cartuchera
para tu Game Boy Advance.
Conéctate: www.megatop.es
GAME BOY ADVANCE
Además, encontrarás
un amplio reportaje
sobre la película más
disparatada del año,
'La gran aventura de
Mortadelo y Filemón'...
y muchas cosas más.
sólo
3
euros
mega TOP
¡Una pasada de revista!